
№ 10 (82)
октябрь 2006 год
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная
виртуальные радости
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com
Обзоры
В тылу врага 2
Panzer Elite Action: Fields of Glory
Bad Day L.A.
Alien Shooter 2
Broken Sword: The Angel of Death
Dungeon Siege 2: Broken World
Call of Juarez
Анонсы
Alan Wake
Crysis
Приставки
Driver: Parallel Lines
Кино
Пульс
Кочевник
Парфюмер: история одного убийцы
Новинки локализаций
Air Conflicts
Shattered Union
Bad Day L.A.
Panzer Elite Action: Fields of Glory
Подробности
Прохождение TES4: Oblivion
Настройка Oblivion
Светлые Эльфы-воины в мире Lineage 2
Клубная жизнь
Королевские гонки в Минске: хроника событий
В тылу врага II
CALL OF JUAREZ
сюжет и отменная графика, жесткая динамика и общая кинематографичность – игра проходится на одном дыхании…
ALIEN SHOOTER 2
возрождение популярнейшей квестовой серии
Broken Sword: The Angel of Death
Driver: Parallel Lines
история "черного" курьера в Нью-Йорке конца семидесятых

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

## INTRO

**Всем привет! Медленно, но верно осень вступает в свою силу — равно как и разработчики, которые возвращаются из летних отпусков и приступают к своим непосредственным обязанностям. Хочется надеяться, что результат их стараний в самом скором времени порадует нас, вынудив наш авторский коллектив выставлять максимальные оценки их проектам. А пока... Пока мы продолжаем нести вахту в игровой индустрии, рассказывая вам о свежевышедших играх, делясь своими впечатлениями от просмотренных фильмов и помогая выбирать только лучшее.**

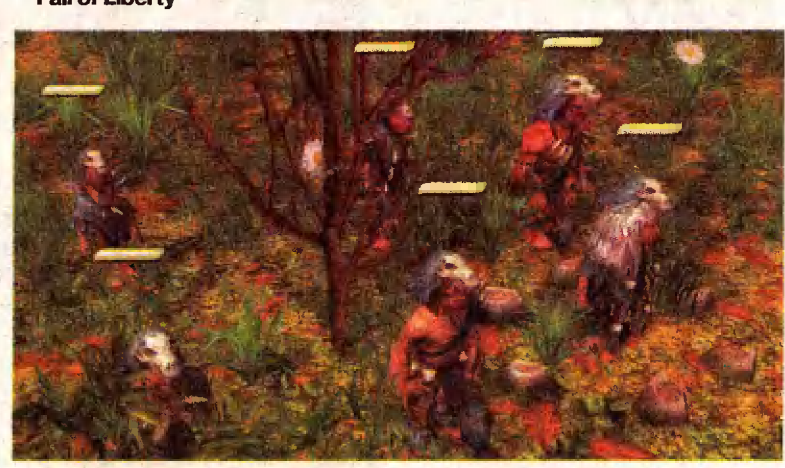
Горячо ожидаемая всеми военно-историческая стратегия **"В тылу врага 2"** (бегом на страницы 16-17) вышла на редкость складной и, если хотите, более блокбастерной. Наверное, этот проект единственный в нынешнем номере, который может претендовать на роль абсолютного хита. Впрочем, поклонникам других жанров нет поводов вешать нос — продолжение мясного экшена от третьего лица, **Alien Shooter**, неожиданно для многих стало настоящим источником хорошего настроения благодаря безумному драйву (своими впечатлениями Волколак делится на 11 странице). Совсем другим как по тематике, так и по складу вышел творческий эксперимент именитого МакГи — **Bad Day LA** (страница 15) вышел крайне неоднозначным и где-то даже вызывающим. Следующие на очереди любители адвенчур, которых несомненно должна порадовать четвертая часть **Broken Sword** — в обзоре, который разместился на 12 странице, вы узнаете, что нового приготовили разработчики для преданных фанатов и оправдала ли четвертая серия наши ожидания. Кроме того, рекомендуем не проходить мимо рецензий на **Dungeon Siege 2: Broken Sword** (страница 10), **Panzers Elite** Action\First Battalion (страница 14) и **Call of Juarez** (страница 13) — эти игры скрасят не один вечер в ожидании чего-то более значительного и важного. Но начинаем мы, как водится, с новостей.

## АНОНСЫ

За последнее время разработчики дали немало поводов, чтобы усомниться в их успеваемости в школе или институте. И пусть у большинства из них это — дела давно минувших дней, все равно все тайное становится явным. Впрочем, у студии Spark Unlimited с такой дисциплиной, как "всемирная история", все было в порядке. Однако, получив опеку от издателя в лице Codemasters, воображение девелоперов не на шутку разыгралось. Итогом мозгового штурма стал анонс **Fall of Liberty** — шутера от первого лица, действие которого разворачивается... правильно, в антураже Второй мировой. Однако известная нашим соотечественникам война настолько ушла в сторону от буквы истории, что иначе как горячечным бредом сюжет новинки не назовешь. Начинается все, вроде, с одного печального для истории инцидента: на одной из нью-йоркских авеню таксист сбивает насмерть лидера британской нации, Уинстона Черчилля. Такой случай действительно имел место в реальной жизни, но Черчилль избежал преждевременной встречи с костлявой и всю оставшуюся жизнь проходил с тростью. Но девелоперы предпочли другой вариант событий — гибель англичанина ведет к успешному захвату Европы Германией, после чего в 1951-м году коричневая чума перебрасывается на США. Ну а дальше, собственно геймплей — в руки бравому янки выдается оружие и он давит фашистскую гадину. В свое время Spark Unlimited была ответственна за консольный экшен Call of Duty: Finest Hour, поэтому в наличии опыта у разработчиков можно не сомневаться. Самое главное, чтобы "Кодики" держали руку на пульсе, а то ведь не ровен час и трешачок средней руки на выходе получим.



Fall of Liberty



"Миллион лет до нашей эры"



"Диллема"

Петербургская издательская компания Hamaxa этой осенью дебютирует в области разработки и издания компьютерных игр. В качестве пилотного проекта представители издателя предлагают обратить внимание на стратегию в реальном времени под названием **"Миллион лет до нашей эры"**. Над этим проектом трудится питерская же артель Astar, о которой многим из наших читателей даже не доводилось слышать. Тем не менее, анонсированная стратегия обращает на себя внимание необычным сеттингом, который представляет доисторический период, когда люди не помышляли ни о чем другом, как вдоволь наестся да всласть поспать. Нам отведена роль предводителя одного из племен, которые различаются между собой не только внешне, но и, если так можно выразиться, духовно — у каждой доисторической тусовки свой тотем. Адепты всяческих медведей, волков и мамонтов ведут постоянную борьбу за выживание.

Геймплей обещает быть свободным, то есть изрядно приевшихся миссий не будет — скорее всего, игра будет выполнена в образе доисторических The Sims. Конечно, не обошлось и без некоторых фич, которые разработчики обещают донести до финального релиза: тактические бои могут быть прерваны активной паузой, арсенал оружия будет весьма широк (вот на это особенно хотелось бы посмотреть), питекантропы "подружатся" с несколькими школами магии, военная составляющая будет чередоваться с мирными занятиями (собирательство, рыбалка, досуг). Точная дата релиза пока не объявлена, однако Hamaxa намерена выпустить новинку уже в конце этого года.

## РЕЛИЗЫ

| Игра | Жанр | Объём/дата | Издатель в мире/СНГ | Разработчик | Рейтинг* |
|---|---|---|---|---|---|
| УЖЕ ВЫШЛИ | | | | | |
| Bad Day L.A. | Шутер от третьего лица (TPS) | 1470 MB | Aspyr Media / Акелла | Enlight Software | 34% (12) / 4,6 (26) |
| Broken Sword: The Angel of Death | Квест | 3200 MB | THQ / Buka Entertainment | Revolution Software / Sumo Digital | 70% (4) / 8,5 (11) |
| Caesar 4 | Экономическая стратегия реального времени | 1380 MB | Vivendi Games / Софтклаб | Tilted Mill Entertainment | 80% (1) / 7,5 (10) |
| Call of Juarez | Шутер от первого лица (FPS) | 1950 MB | Ubisoft Entertainment | Techland | 75% (12) / 8,2 (33) |
| Company of Heroes | 3D-стратегия реального времени | 3900 MB | THQ | Relic Entertainment | 96% (16) / 7,5 (107) |
| Defcon | 3D-стратегия реального времени | 75 MB | Introversion Software | Introversion Software | 88% (1) / 6,5 (6) |
| FIFA 07 | Спортивный симулятор (футбол) | 2750 MB | Electronic Arts / Софтклаб | EA Canada | – / - |
| GTR 2 | Гоночный автосимулятор | 1600 MB | 10tacle Studios / ND Games | SimBin Development Team | 91% (4) / 7,0 (12) |
| [The] Guild 2 | Экономическая стратегия / ролевая игра | 1550 MB | JoWooD Productions / GFI / Руссобит-М | 4Head Studios | 60% (1) / 5,7 (3) |
| Just Cause | Шутер от третьего лица (TPS) | 6800 MB | Eidos Interactive / Новый Диск / PIPE Studio | Avalanche Studios | 71% (5) / 7,1 (14) |
| LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy | 3D-аркада с видом от третьего лица | 735 MB | LucasArts Entertainment | Traveller's Tales | 86% (16) / 7,4 (16) |
| LMA Manager 2007 | Спортивный менджмент (футбол) | 3100 MB | Codemasters | Codemasters | 60% (4) / 4,3 (4) |
| Mage Knight: Apocalypse | Шутер от третьего лица (TPS) с элементами RPG | 4395 MB | Namco Bandai Games America / Новый Диск | InterServ International | 40% (1) / 5,3 (8) |
| NHL 07 | Спортивный симулятор (хоккей) | 2100 MB | Electronic Arts | EA Canada | 65% (4) / 4,5 (10) |
| NBA Live 07 | Спортивный симулятор (баскетбол) | 3550 MB | Electronic Arts | EA Canada | – / 4,0 (3) |
| NHL Eastside Hockey Manager 2007 | Спортивный менджмент (хоккей) | нет данных | SEGA | Sports Interactive | – / - |
| Open Season | 3D-аркада с видом от третьего лица | 1785 MB | Ubisoft Entertainment | Ubisoft Montreal | 53% (1) / - |
| ParaWorld | 3D-стратегия реального времени | 4850 MB | Sunflowers Interactive Entertainment / Новый Диск | SEK | 77% (4) / 7,5 (10) |
| В тылу врага 2 I Faces of War | Тактическая стратегия реального времени | 1 DVD / 3 CD | Ubisoft / 1C | Best Way | 55% (2) / 7,6 (45) |
| Петька 007: Золото Партии | Квест | 2 CD | Buka Entertainment | Сатурн-плюс | – |
| ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ | | | | | |
| Age of Empires 3: The WarChiefs | 3D-стратегия реального времени | 20 октября | Microsoft | Ensemble Studios | – |
| Anno 1701 | 3D-стратегия реального времени | 26 октября | Sunflowers Interactive Entertainment / Новый Диск | Related Designs | – |
| Battlefield 2142 | Шутер от первого лица (FPS) | 10 октября | Electronic Arts | Digital Illusions | – |
| Championship Manager 2007 | Спортивный менджмент (футбол) | 13 октября | Eidos Interactive | Beautiful Game Studios | – |
| Dark Messiah of Might and Magic | Шутер от первого лица (FPS) | 24 октября | Ubisoft Entertainment / Buka Entertainment | Arkane Studios / Floodgate Entertainment / Kuju Entertainment | – |
| F.E.A.R. Extraction Point | Шутер от первого лица (FPS) | 24 октября | Vivendi Games / Софтклаб | TimeGate Studios / Monolith Productions | – |
| FIFA Manager 07 | Спортивный менджмент (футбол) | 10 октября | Electronic Arts | Bright Future | – |
| Football Manager 2007 | Спортивный менджмент (футбол) | 20 октября | SEGA Enterprises | Sports Interactive | – |
| Gothic 3 | Ролевая игра (RPG) | 13 октября | JoWooD Productions / GFI / Руссобит-М | Piranha Bytes | – |
| Guild Wars Nightfall | Многопользовательская ролевая игра (MMORPG) | 27 октября | NCsoft | ArenaNet | – |
| Maelstrom | 3D-стратегия реального времени | 10 октября | Codemasters / 1C | KDV Games | – |
| Microsoft Flight Simulator X | Авиционный симулятор | 17 октября | Microsoft | Aces Studio | – |
| Neverwinter Nights 2 | Ролевая игра (RPG) | 31 октября | Atari / Акелла | Obsidian Entertainment | – |
| Pro Evolution Soccer 6 | Спортивный симулятор (футбол) | 27 октября | Konami Digital Entertainment | Konami | – |
| Scarface: The World Is Yours | Шутер от третьего лица (TPS) | 8 октября | Vivendi Games / Софтклаб | Radical Entertainment | – |
| Sid Meier's Railroads! | Симулятор железной дороги | 23 октября | 2K Games | Firaxis Games | – |
| [The] Sims 2: Pets | Симулятор людей | 17 октября | Electronic Arts / Софтклаб | EA Redwood Shores | – |
| Space Empires 5 | Пошаговая стратегия (TBS) | 16 октября | Strategy First / Акелла | Malfador Machinations | – |
| Star Wars: Empire at War Forces of Corruption | 3D-стратегия реального времени | 16 октября | LucasArts Entertainment | Petroglyph Games | – |
| Test Drive Unlimited | Гоночный автосимулятор | 24 октября | Atari / Акелла | Eden Games | – |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent | Шутер от третьего лица (TPS) | 17 октября | Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М | Ubisoft Shanghai / Ubisoft Annecy / Ubisoft Milan | – |
| UFO: Extraterrestrials | Пошаговая стратегия (TBS) | 17 октября | Tri Synergy | Chaos Concept | – |
| Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade | 3D-стратегия реального времени | 9 октября | THQ / Buka Entertainment | Relic Entertainment | – |
| World of Warcraft: The Burning Crusade | Многопользовательская ролевая игра (MMORPG) | 28 октября | Blizzard Entertainment | Blizzard Entertainment | – |
| Zoo Tycoon 2: Marine Mania | Симулятор зоопарка | 17 октября | Microsoft | Blue Fang Games | – |
| Герои уничтоженных империй | 3D-стратегия реального времени | 23 октября | GSC World Publishing | GSC Game World | – |
| Метро-2: Смерть вождя | Шутер от первого лица (FPS) | 5 октября | Buka Entertainment | Orion | – |

**** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 2 октября, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)***

Синяя таблетка или красная? Темная сторона или светлая? Анонсировавшая **"Диллему"** "Акелла" любит озадачивать игроков подобными вопросами. Разрабатываемая 4REIGN Studios, адвенчура предлагает в который уже раз побывать в постапокалиптическом мире (проездной еще не купили?), где противостоят друг другу религиозный культ Синергетиков и подпольная секта Трансцедентального видения. Позиции первых сильны в городе Оплоте, а сектанты беспредельничают в Камелоте. Как можно догадаться, наше альтер-эго окажется меж двух огней, которые будут регулярно подбрасывать задания и пытаться склонить в сторону "материи" или "духа". Таким образом, любое задание можно будет выполнить разными способами — например, ввязаться в драку и добыть необходимый предмет или, не создавая много шуму, выкрасть требуемый артефакт. Склонность игрока к тому или иному навыку будет влиять на характеристики и даже внешность героя — одним словом, попытка создать ощущение свободы действий и выбора есть. Тут бы самое время сказать пару обидных слов в адрес графики, но нет: скриншоты выглядят очень даже симпатично и дышат живостью, поэтому, если не подкачает ролевая составляющая и AI не будет непроходимо туп, в середине декабря можем получить крепкую игру.

На проходившей в Японии игровыставке Tokyo Game Show было сделано официальное заявление от компании Q Entertainment. Последняя планирует перенести проект Meteos, ранее являвшийся эксклюзивом для Nintendo DS, на PC-платформу. Название игры при этом сменится на **Meteos Online**, а суть не поменяется: это достаточно оригинальная вариация незабвенного тетриса. Приставка "online" не случайна — будет реализован сетевой режим, рассчитанный на поддержку 6 игроков. Увы, но эту забаву пока планируют распространять только в Японии, причем в первые полгода ее можно будет скачать абсолютно бесплатно.

Первый мастер-диск с **Gothic III** так и не попал в печать. Причиной тому стал ворох критических ошибок, которые разработчики из Piranha Bytes оперативно исправили и клятвенно пообещали, что конечная дата релиза, 13 октября, останется без изменений. В то же время недавно афишированный финансовый отчет разработчика "Готики" уже пестрит информацией о том, что идут работы над аддоном для еще не появившегося на прилавках проекта. Помимо запланированного срока выхода дополнения (2007-й), в отчете нет никаких деталей относительно продолжения. Что ж, все равно лишний раз порадуемся дальновидности немецких девелоперов.

Глава французской Ubisoft, Ив Жильмо (Yves Guillemot), в одном из своих выступлений признался, что в данный момент ведутся работы над уникальным проектом под названием **Alive**. Жанр новинки, которая запланирована на следующий год, определяется не иначе как "экшен-драма", а от привычной для многих игр стрельбы решено отказаться. История расскажет о группе людей, переживших землетрясение и пытающихся выбраться из кошмара, устроенного матушкой-природой. Акцент делается на характерах персонажей, драматизме ситуации и прочих психологических вещах. Звучит многообещающе, поэтому стоит дождаться хотя бы парочки скриншотов Alive и списка платформ, на которых это чудо появится.

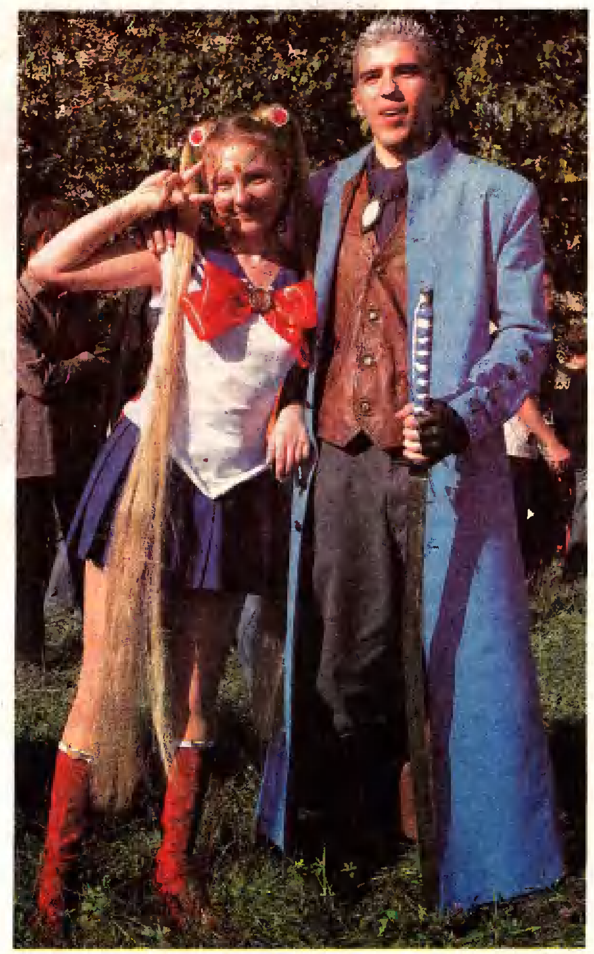
Издательская компания JoWooD анонсировала дополнение для аркадного танкового симулятора — **Panzer Elite Action: Dunes of War**. Как и прежде, нам предстоит сражаться на стороне союзников, которые на этот раз отправятся в Северную Африку. Разработчики обещают качественно улучшить видеоряд WWII-проекта, поработать над новыми моделями техники и разнообразить городские бои масштабными сражениями на открытых пространствах. Сейчас уже доступна мультиплеерная демо-версия адд-она (http://www.panzerelite.de/addon/?lang=en), но можно набраться терпения и подождать официального старта продаж, который намечен на 3 ноября.

См. страницу 4



Meteos


Gothic III


Невозможное возможно!
(на фото герои Sailor Moon и Devil May Cry 3).


Почувствуй холодное спокойствие Японии!

# Первый Белорусский Фестиваль Японской Культуры и Аниме

**С 23 по 24 сентября в Центре Творчества Детей и Молодежи "Эврика" в Минске прошел Первый Белорусский Фестиваль Японской Культуры и Аниме, прошел, можно сказать, пролетел — быстро, почти незаметно, однако такое стоящее событие не могло не привлечь внимание "ВР".**

Название фестиваля весьма завораживающее, пафосное, торжественное и, главное громкое, при произношении всего этого даже чувствуешь какую-то гордость. К сожалению, приходится признать, что "не все так спокойно в Датском королевстве".

Фестиваль проходил в глубине улиц, в здании ЦТДиМ, носящее звучное название "Эврика". То, что столь важное и интересное мероприятие проходило практически в глуши, в здании, которое по своим размерам значительно уступало окружавшим его детским садам и школам, уже не внушало оптимизма. Небольшая география: концертный зал вмещал в себя всего несколько десятков человек, немногочисленные секции были размещены по небольшим кабинетам на протяжении всех трех этажей.

Скажем сразу, людей пришло крайне много: хоть и не тысячи человек, но учитывая пассивную рекламу намечавшегося мероприятия (среди "своих") и саму небольшую площадь, отведенную для его проведения, организаторам самое время было хвататься за голову. Что, кстати, совсем скоро и произошло. Когда на дворе собрались просто огромные толпы, вся здешняя организация, как ни прискорбно, дала большую трещину. На входе творилась полнейшая неразбериха. Впрочем, этого и следовало ожидать, ведь организацией занимались обыкновенные энтузиасты.

Хотя программу мероприятия насыщенной назвать нельзя, на фестивале все же работали разнообразные секции, где каждый желающий мог порезвиться на чудо-ковре DDR, сыграть в настолки, японские шахматы, сесть за джойстик в секции консольных игр, послушать о японской культуре, а также ознакомиться с оригами и фан-артом отаку. Но самое впечатляющее происходило в концертном зале (многие, кому не хватало места в зале, просто набивались шпротами в проходе). На сцене выступали и косплейщики с забавными сценками из знакомых нам аниме-шедевров и видеоигр (например, Silent Hill). Проходили показы любительских клипов, победителей награждали заветными дисками с аниме. Главным же событием фестиваля было появление экс-солистки московской группы "Suki da", Харуки, которая, несмотря на подведшую аппаратуру, продемонстрировала прекрасный вокал.

И все же, закрыв глаза на ураган проблем, свалившихся на организаторов фестиваля, и вспомнив радостные лица анимешников, можно сказать: проходившее в ЦТДиМ в конце сентября было ярким событием для тех, кому нравится аниме и японская культура. Будем надеяться, что опыт проведения подобных мероприятий организаторы учтут, и следующий фестиваль окажется намного спокойней и, конечно, масштабней.

P.S. В дни фестиваля в минских кинотеатрах Победа и Ракета должны были проходить показы некоторых шедевров аниме, в том числе и культового Ghost in the Shell. Однако показ был перенесен на октябрь.

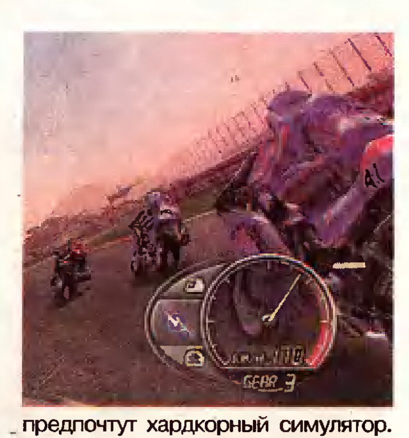
**Берлинский Gosha**
**Фото: Lorry**

# Новости российских издателей

Компания "Новый диск", список изданных игр которой вскоре пополнится **"Дневным дозором"**, сообщила, что один из уровней новинки пройдет в виртуальном офисе компании "Корбина телеком". Этот телекоммуникационный холдинг — отнюдь не выдумка разработчиков пошаговой стратегии, а вполне реально существующая компания. Таким образом, "Корбина телеком" решила не мелочиться и разместила свою рекламу на целом отрезке игры. Такой случай в российском геймдеве не первый и, что-то нам подсказывает, не последний.

Skyfallen Entertainment совместно с "1С" выпустили многопользовательское дополнение для одной из лучших action/RPG прошлого года — **"Магия крови"**. Аддон, уже появившийся в продаже в рамках серии 1С:КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (1CD), требует установленной оригинальной игры. Среди мультиплеерных режимов присутствуют "Выживание", "Захват флага", "Командная игра", "Сражения" и "Торговый режим Рынок". Одновременно сражаться позволено 16-ти игрокам (LAN или Internet), причем разработчики делают акцент на том, что победа будет обеспечена не только "самым быстрым", но и самым умным игрокам, которые смогут умело воспользоваться одной из 12 школ магии и более 100 заклинаний.

"Акелла" намерена выпустить на просторах СНГ симулятор мотогонок **Ducati World Championship**. Этот проект от итальянской студии Artematica предлагает почувствовать в пяти различных игровых режимах, среди которых отдельное место занимает карьера, которая проходит под профессиональным руководством легенды мотогонок Лориса Капиросси. Настройки новинки позволяют выбирать сложность прохождения: новичкам придется по душе аркадный режим гонок, а закаленные в баталиях профи наверняка



предпочтут хардкорный симулятор. Дата появления Ducati World Championship — конец октября.

Подразделение "Нового диска", ND games, осенью намеревается выпустить лицензионную версию "революционного" экшена под названием **Just Cause**. Игра, в которой нам отведена роль борца за свободу, появится в оригинальной версии (английский язык с русскими субтитрами).

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

*Начало на стр. 2-3*

Идея разбивать игры на эпизоды и постепенно скармливать их массам чрезвычайно популярна в настоящее время. Half-Life 2 с ее эпизодами (периодичность — раз в год) и Sin Episodes придется подвинуться, ибо в полку прибыло: уже 17 октября на прилавках магазинов появится первая часть мультяшной адвенчуры **Sam and Max: Episode 1 — Culture Shock**. История этого культового в определенных кругах квеста разворачивалась в начале 90-х годов прошлого века, когда после перехода прав на разработку игры к Telltale Games, в 1993-м появился Sam & Max Hit the Road. Приключения забавного дуэта (собака и кролик) приглянулись игрокам, однако выход обещанного продолжения затянулся аж до настоящего времени. Теперь, когда основная масса разработчиков состоит из бывших сотрудников LucasArts, пришло время триумфального возвращения полюбившейся игры. Кстати, всего эпизодов будет шесть, поэтому рассказ затянется как минимум до апреля (один месяц будет приносить одну серию). Остается добавить, что грядущая новинка — бальзам на душу ветеранов адвенчур, ибо среди особенностей Sam and Max заявлены такие, как классический point-and-click интерфейс и фирменный "черноватый" юмор.

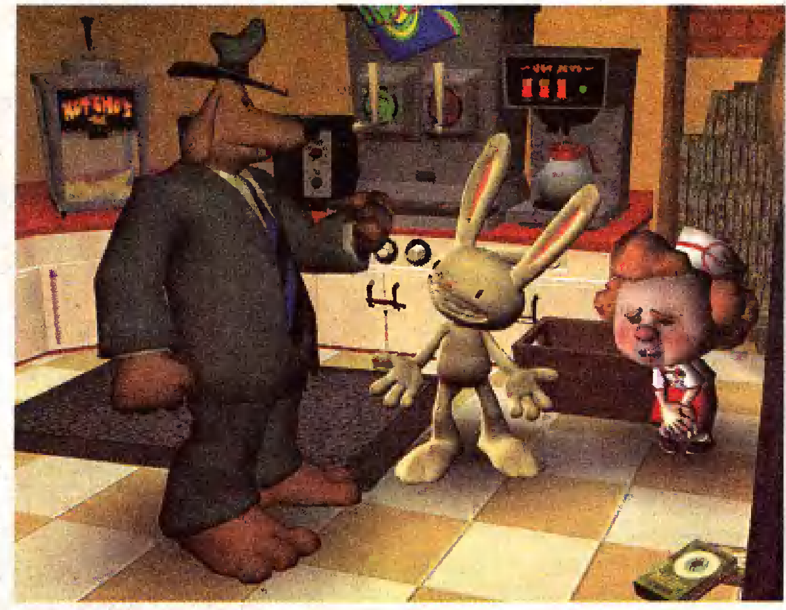
## ИНТЕРНЕТ

Канадская Electronic Arts порадовала всех поклонников "Властелина Колец" открытием сайта, посвященного скорому появлению проекта **The Lord of the Rings: White Council** — http://www.ea.com/lordoftherings/thewhitecouncil. Официальный ресурс содержит несколько артовых галерей, дает возможность украсить рабочий стол стильными обоями соответствующей тематики и полон комментариями разработчиков. Кроме того, фанаты могут делиться своими впечатлениями на открытом для всех тематическом форуме.

Локализируемый в данный момент усилиями "Нового диска" экшен **D.1.R.T.** обзавелся он-лайновым представительством. Зайдя по ссылке http://www.dirtthegame.com, вашему вниманию предстанет масса информации, в большинстве своем представленная в виде флэш-роликов. Посетители могут узнать много нового о главных персонажах экшен-адвенчуры, прояснить ситуацию с искусственным интеллектом, увидеть поджидающих своего часа боссов и детально ознакомиться с управлением. Вскоре планируется открытие еще и интернет-магазина, где можно будет приобрести вещи с символикой проекта.

Усилиями издателя JoWooD на просторах Сети появился официальный сайт грядущего адд-она для уникального сплава стратегии и ролевой игры SpellForce 2. Узнать побольше о **SpellForce 2: Dragon Storm** можно проследовав по адресу http://www.spellforce2.com/sf2/addon. Содержание ресурса вполне стандартно для большинства дополнений: коллекция скриншотов, особенности игры, подборка артовых рисунков, трейлер, форум и история игровой вселенной. Впрочем, чего еще нужно изголодавшимся по продолжению фэнтезийной истории поклонникам?

Набрав в строке браузера http://www.overclocked-game.com, можно отправиться прямиком на тизер-сайт психологической триллер-адвенчуры **Overclocked**, которая обещает появиться на экранах наших мониторов в апреле 2007-го года. Данный проект, разрабатываемый небезызвестной компанией House of Tales, будет схож с недавним квестом The Moment of Silence — игра разрабатывается на знакомом нам графическом движке, который на этот раз обзаведется более приглядной физической моделью и качественной прорисовкой окружающих объектов. Под управление игрока попадут сразу шесть героев, вместе с которыми мы и пройдемся по мрачным улочкам США. Материала на вышеприведенном сайте, откровенно, негусто: несколько скриншотов, дата выхода и возможность подписки на новости.



Sam and Max: Episode 1 — Culture Shock

В преддверии выхода масштабного продолжения Age of Empires III, разработчики **Age of Empires III: The WarChiefs** скоренько переделали сайт оригинальной игры. В итоге со странички http://www.ageofempires3.com на посетителей взирает карта с названиями трех новых сторон конфликта: Сиу, Ирокезов и Ацтеков. Все желающие познакомиться поближе с индейскими племенами, посмотреть шикарный рекламный трейлер и сделать предзаказ адд-она — спешат сюда.

http://www.themark-game.com — линк для тех, кто ничего не слыхал о выходящем скоро шутере от первого лица **The Mark**. Боевик, разрабатываемый в недрах T7 games, предложит нам помешать чудовищному замыслу террористов, которые в качестве цели для ракетного удара избрали Лондон. Сайт пока находится в стадии доработки, поэтому сейчас можно лишь увидеть парочку скриншотов, да перейти на онлайновое представительство издателя "Марка", компании JoWooD Productions. Хотя для большинства игроманов возможность оценить графическую составляющую новинки — уже немало.

Cyanide Studio открыла сайт своей экшен/РПГ **LOKI** (http://www.loki-game.com). За локализацию этой фантастической вселенной, состоящей из мифов и легенд Древнего мира, ответственна "Акелла". Поэтому, коли контента, которым наполнен официальный сайт проекта (скриншоты и форум), покажется мало — отправляйтесь в стан российского издателя.

## ДАЙДЖЕСТ

Трешененавистники, которые в числе прочих хают **Уве Болла** (Uwe Boll), берегитесь! Знаменитый благодаря своим ужасным экранизациям известных игр режиссер вышел на тропу войны и отправляет в нокдауны своих критиков одного за другим. После того, как Уве в одном из своих интервью пригласил на ринг любого из журналистов, дабы выяснить отношения в очной ставке, мало кто надеялся, что бои состоятся на самом деле. Однако желающие намять бока скандальному немцу нашлись — первым против него в начале сентября выступил Карлос Паленсиа Джименец-Аргилло, который не смог противопоставить напору Болла ничего, кроме колких замечаний в прессе. Почуявший запах крови режиссер недавно удвоил успех, отправив своего соперника, Ричарда Каянку, зализывать раны. Причину столь убедительных побед немца легко понять, если обратить взор в прошлое: наш герой в молодости неплохо боксировал и активно занимался бодибилдингом. Эх, если бы он еще и на курсы начинающих режиссеров походил, то, возможно, критики в адрес Уве Болла было бы на порядок меньше.

**Electronic Arts** видит в игровой рекламе будущие прибыли, поэтому заключила договора с компаниями IGA и Massive. Стоит отметить, что перспективность размещения рекламной информации в играх не раз уже обсуждалась на девелоперских и специализированных конференциях. Более того, на прилавках уже есть такие проекты, где количество рекламируемых продуктов очень велико. Грядущий Battlefield 2142 не станет исключением и наглядно продемонстрирует результат сотрудничества канадского издателя с рекламными компаниями. Впрочем, это еще цветочки — другие паблишеры уже готовят новые проекты, где рекламе будет уделено немало внимания.

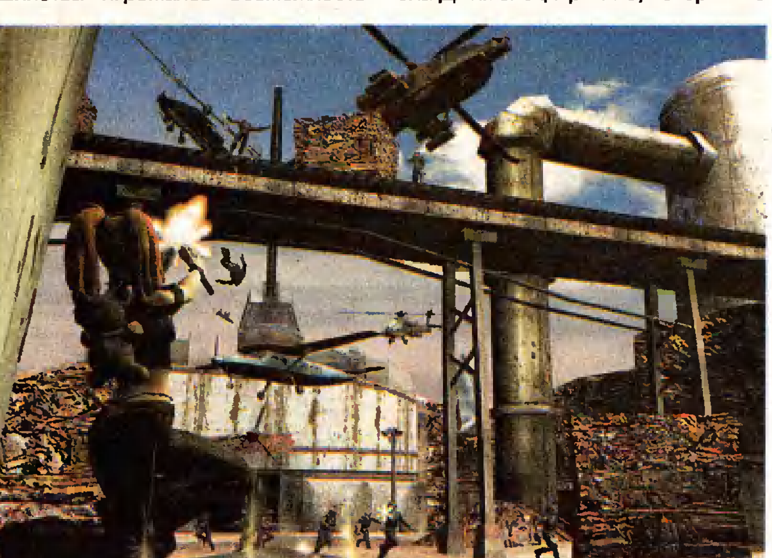
Valve Software не перестает заботиться о **Counter-Strike: Source**. Например, недавно компания объявила об изменениях, которые ждут терров и контров, начиная с 11 октября, на онлайновом сервисе Steam. При стартовой закупке оружия будет использоваться так называемый Pricing Alhorithm, который динамически устанавливает цены на покупаемую амуницию. Любите контактные "эмки", надежные "калаши" и убойные "слоны"? Тогда не стоит удивляться, что при очередном затаривании стоимость вышеозначенных прелестей подскочит на порядок — дефицит возникает мгновенно. Более подробно с подобной системой можно ознакомиться по адресу: http://www.steampowered.com/stats/csmarket/algorithm.html.

**Monolith**, на счету которой недооцененный многими шутер F.E.A.R., бросает клич всем своим поклонникам. Контора разработчиков набирает способных геймеров, которые в будущем могли бы помочь Monolith в создании еще не анонсированной игры. Для того чтобы предоставить свою кандидатуру, необходимо зарегистрироваться по нижеследующему адресу (http://www.lith.com/MonolithGamers/Default.aspx), ввести свою дату рождения, согласиться с условиями соглашения и добавить от себя несколько дельных предложений, которые могли бы быть реализованы в планируемой игре. Если "фишки" понравятся девелоперам, то наверняка они не откажутся от дальнейшего сотрудничества:).

Проводившаяся в период с 22 по 24 сентября, выставка игровой индустрии **Tokyo Game Show** в этом году установила абсолютный рекорд посещаемости — взглянуть на новинки компьютерного рынка пришло около 192 тысяч человек. Надо заметить, что количество посетителей японской выставки неуклонно росло начиная с 2002-го года, равно как и численность компаний, желающих представить свои разработки в выставочном холле Makuhari Messe. Желающих увидеть первыми самые последние наработки геймдева не смутила даже высокая стоимость билетов на мероприятие. Большую часть гостей конвента составили жители соседних стран — Южной Кореи, Тайваня и Китая, однако внушительный десант игроманов из США, Европы и Южной Америки также внес свою лепту и сделал выставку масштабнее. Вполне вероятно, у Tokyo Game Show в скором времени вообще не будет аналогов и столица страны Восходящего Солнца станет местом ежегодного паломничества любителей компьютерных игр.



SpellForce 2: Dragon Storm



D.1.R.T.



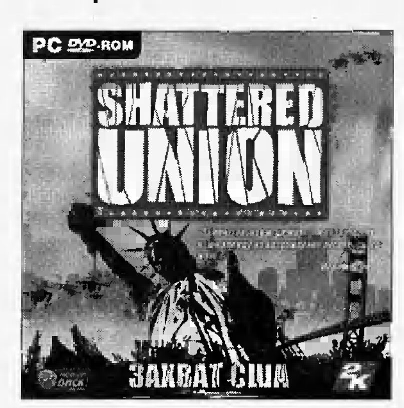
The Lord of the Rings: White Council

*См. страницу 9*

# НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## Shattered Union

**Название локализации:** "Shattered Union. Захват США"
**Разработчик:** PopTop Software
**Локализатор/издатель:** "Новый диск"
**Количество дисков в оригинальной версии:** 2 CD




**Бальзам на души поклонников варгеймов пролился совсем неожиданно и оказался на редкость удачным. Практически неизвестная ранее PopTop Software отметилась возвращением к истокам и наглядно доказала, что вышеозначенный жанр вовсе не склеил ласты. Более того, Shattered Union привлек внимание совсем юных геймеров, которые о гексах и многочасовых размышлениях над каждым ходом знали лишь понаслышке. Рецепт успешного проекта оказался прост — достаточно было придумать оригинальный сеттинг, не запамятовать о балансе враждующих сторон и приправить все это дело пусть не сногшибательной, но привлекательной графикой. Впрочем, отдохновение здесь нашли не только любители, но и дотошные игроки, для которых тактико-технические характеристики и умные стратегические ходы стоят не на последнем месте. Дело оставалось за малым — выпустить грамотную локализацию и аккуратно перенести ключевые моменты игры.**

За столь ответственное дело взялся "Новый диск" — компания, которая уже не раз доказывала свою состоятельность на локализаторском фронте. Банальным переводом оригинального текста дело не ограничилось, что не может не радовать. Вот, например, название: добавив к английскому Shattered Union — "Захват США", переводчики более емко описали сеттинг, который, напомним, разворачивается в Северной Америке. Однако более всего проделанная работа заметна в мануале — как иногда это бывает, он получился на порядок лучше зарубежного варианта. Во-первых, это касается подробной информации о каждом юните. Банальным перечислением характеристик брони и оружия локализаторы не ограничились и парой фраз дали небольшую подсказку игрокам — как эффективно, где желательно и зачем необходимо применять данный тип военного соединения. Вообще, стоит сказать, что Shattered Union из рода таких игр, где прочтение руководства необходимо для успешной игры — если не с достойным AI, то хотя бы для сетевых баталий. Кажущийся поначалу простым геймплей на деле оборачивается настоящим мозговым штурмом даже для закаленных стратегов и вправе претендовать на достойную замену шахмат или шашек.

А вот обучение откровенно подкачало: туториал мало того, что невыразителен и читается скучным голосом (уж не уставшего ли программиста?), так еще и учебные ролики выполнены в низком разрешении. Из-за некачественной картинки порой невозможно понять, что изображено на игровом экране. Однако здесь на выручку приходит простой и удобный интерфейс, поэтому упомянутый недочет практически нивелируется. Непосредственно к переводу вопросов не возникает — текста в Shattered Union немного, а придраться можно лишь к мелочам вроде названий отдельных штатов (Нью-Гэмпшир, например). Куда виднее работа локализаторов в видеороликах, ведь, помимо полностью озвученных комментариев, вы не раз столкнетесь с "обрусевшими" объектами и надписями.

Багов и в оригинальной-то версии замечено не было, поэтому "Захват США" вышел почти без изъянов. Ошибка программного кода была замечена лишь однажды, когда после сохранения игры не удалось корректно выйти в систему. Худшие опасения относительно многократного повторения глюка не подтвердились — сэйв никуда не делся, а последующая работа Shattered Union не вызывала нареканий. Эх, если бы еще локализация вышла единовременно с мировым релизом, то оценка была бы близка к максимальной.

**Оценка игры: 7**
**Оценка локализации: 8**

**Антон Борисов**
**Лицензионный диск предоставлен компанией "АДМ-опт"**

## Air Conflicts

**Название локализации:** Асы поднебесья
**Разработчик:** 3D People s.r.o.
**Локализатор/издатель:** "Логрус"/"1С"
**Количество дисков в оригинальной версии:** 1 CD




**Как иногда хочется отвлечься от непрерывного шинкования монстров в очередной MMORPG, забыть на пару дней об оттачивании стратегии в "Старике" и всецело отдаться еще детской мечте о полете в небе... Бери "ИЛ-2: Штурмовик", скажете? Но не каждому по силам прочитать подробный мануал к симулятору, отточить свои навыки при управлении самолетом и справиться с грозным врагом. Да и вообще, что делать, когда душа тянется к чему-то легкому, не напрягающему — аркаде, что ли? Лучшим выбором тогда станет Air Conflicts, бесхитростный авиасимулятор, где для успеха достаточно запомнить расположение всего нескольких клавиш, а воздушные сражения весьма отдаленно напоминают реальные. Если закрыть глаза на откровенно невыразительную графику, казуальную физическую модель и невероятную живучесть машин, то эта леталка способна занять вас хотя бы на пару дней.**

Доставшаяся "Логрус" для локализации игра вряд ли вызвала какие-то сложности у переводчиков — текста там кот наплакал, речи как таковой тоже нет, поэтому оставалось лишь правильно указать тактико-технические характеристики боевых машин и русифицировать кнопочки в главном меню. Надо признать, что боевая задача выполнена на совесть, и мне не удалось отыскать неточностей во встретившихся званиях пилотов, названиях моделей техники и коротеньких описаниях миссий. Не знаю, какого качества была бы озвучка радиопереговоров, так как их попросту нет. На единственном диске как такового мануала не нашлось — хотя его наличие вовсе необязательно и носит, скорее, рекомендательный характер. Шрифты, примененные в меню, нареканий, равно как и восхищения не вызывают: читабельно, хорошо различимо, где-то даже стилизовано под военную хронику времен Второй мировой войны. "Асы поднебесья" запускаются без диска, но имеют весьма неприятный глюк, связанный с последующими запусками. Абсолютно все поля меню отображаются пустыми (возможна некая абракадабра), а после нажатия всего нескольких кнопок "Асы" и вовсе машут ручкой и неизбежно вылетают на его величество рабочий стол. Лечится подобная катавасия "небольшим" патчиком (30 Мб), который именуется до боли знакомо — air_conflicts.exe. Заплатка исправляет ошибку, повинную в вылете игры, устраняет проблемы в кампаниях и вносит коррективы в мультиплейерный режим. Короче говоря, жизненно важный патч, скачать который можно проследовав по ссылке: http://www.ag.ru/files/patches/air_conflicts/16987.

Так как рассказывать о локализации больше нечего, приходится заканчивать на грустной ноте: при хорошей адаптации внутреннего убранства Air Conflicts, товарищи-локализаторы совершенно запамятовали о технической стороне дела и вынуждают игроков, выложивших деньги за диск, дополнительно тратить средства на выкачивание увесистого патча. Определенно, это не есть гут — поэтому от положительной оценки в данном случае откажемся.

**Оценка игры: 6**
**Оценка локализации: 4**

**Антон Борисов**

## Panzer Elite Action: Fields of Glory

**Разработчик:** ZootFly
**Локализация:** "МиСТ ленд — ЮГ"
**Издатель в СНГ:** "Руссобит — М"
**Количество дисков в локализованной версии:** 1 DVD




**Panzer Elite Action — бесшабашное развлечение на пару вечеров, чей путь в наши края был долог. За несколько месяцев, пока этот танковый симулятор добирался до наших границ, его успели даже переименовать, что, к сожалению, хорошо сыграло на руку пиратам. А теперь — к самой локализации.**

Любителей чтения руководства локализаторы не обделили. Только до приятных подарков дело не дошло: оформление безвкусное, всяческие эффекты и стиль отсутствуют, а весь двадцатистраничный текст состоит фактически из разъяснения возможных технических вопросов ("где, какая и для чего клавиша") — все. Так что литературности не ждите.

Можно было бы придраться к шрифту, мол, скудный какой-то, невзрачный, но если вспомнить интерфейс оригинальной версии, то претензии сразу отпадают. Можно сказать, подобран почти что "родной". Только в брифингах благородное стремление приблизить визуально локализацию к оригиналу куда-то ненавязчиво, но очень шустро улетучивается. Шрифты и их цвет совершенно другие.

Примечательно, в русской версии было оставлено предупреждение о возможных ошибках в пиратских версиях (своеобразная шуточка от разработчиков, надо понимать?). Тексты брифингов, этих жалкие отрывки из дневников танкистов, ладные, легко читаемые и без особых корявостей, однако и художественных излишеств тоже. Другое дело, что оформлены они с заметным равнодушием: дали вот текст, ну и ладно, что в оригинале он не черным шрифтом и весь ровненький, и такой сойдет. Такая безалаберность привела и к тому, что часто проскакивают очень досадные опечатки (ненужные заглавные буквы, лишние пунктуационные знаки), которые при внимательной работе не проскочили бы в финальную версию локализации. Огромное спасибо, что странные непонятности, встречавшиеся на советских танках в оригинальной версии, были заменены более приятные глазу и милые душе лозунги "За Родину!", "Смерть фашистам!".

Случается, что сказать "средне" или "прекрасно" не поворачивается язык или, как в данном случае, не слушаются пальцы. Качество озвучивания, несомненно, выше планки, на которой написано "нормально". Документальные отрывки, сопровождаемые просто великолепным комментарием, напоминают профессиональные документальные фильмы, иные брифинги настолько увлекают, что при появлении линка "играть" загружать уровень не торопишься. Но портит все наигранность переговоров по рации в самой игре, эти пафосные и безжизненные перебранки танкистов и командующих; и переигрывание в брифингах русской кампании. Видно, что актер (если это был профессиональный актер, конечно) пытался показать обыкновенного "деревенского хлопца", но где-то переборщил, переиграл, где-то, наоборот, получилось сухо.

Словом, что посеяли, то пожали и съели. Объем локализации был небольшой, без каких-нибудь сложностей, на которые требовались бы большие затраты времени и денег. Нужно было всем только постараться, ответственней подойти к работе. И вполне возможно, получился бы образец отличной русификации.

**Оценка игры: 6,5**
**Оценка локализации: 7,5**

**Берлинский Gosha**

## Bad Day L.A.

**Название локализации:** Bad Day L.A.
**Разработчик:** Enlight Software
**Локализатор/издатель:** "Акелла"
**Количество дисков в оригинальной версии:** 1 DVD




**Свежевышедший проект знакомого нам Американа Макги является не чем иным, как большой шуткой. Во всяком случае так утверждают разработчики и не моргнув глазом устраивают самое настоящее светопреставление в, пусть и виртуальном, Лос-Анджелесе. Такого смелого поступка нам не доводилось видеть со времен запылившегося на полках Postal'а — видимо, отхвативший все мыслимые и немыслимые запреты Чувак не охладил пыл девелоперов, которые справились с поставленной задачей в срок. Обрушиванием всевозможных катаклизмов на американский город Макги не ограничился (кто бы сомневался): аркадный экшен приправлен ударными порциями "черного" юмора и не перестает радовать постоянными отсылками ко всем существующим страхам человечества. Впрочем, в бочке меда нашлось место и для традиционной ложки дегтя, в роли которой выступил геймплей. Местами вызывающая зевоту беготня с набором стандартных действий и орды постоянно возрождающихся противников поумерили пыл оптимистично настроенных товарищей. Bad Day вряд ли может похвастаться реиграбельностью, но ознакомиться с ним стоит каждому — удовольствие от едкой сатиры и всевозможных пародий на современные пороки гарантировано.**

Выход локализации Bad Day произошел даже раньше, чем игра появилась на прилавках западных магазинов, что является довольно редким явлением для отечественной игроиндустрии. То ли "Акелла" расстаралась, то ли за рубежом скандальному экшену ходу не давали — история умалчивает. Сидящее где-то внутри опасение за качество локализации мигом улетучилось при инсталляции. Аккуратное меню, полагающийся мануал в PDF-формате, быстрые загрузки уровней и отсутствие каких бы то ни было багов делают честь российскому издателю. Даже оригинальное название было решено оставить в неприкосновенности, ведь подобрать удачный перевод в такой ситуации довольно проблематично, да и английский вариант в любом случае будет благозвучнее.

Руководство выполнено со вкусом и вполне соответствует стилю игры. Курс молодого бойца вкратце расскажет, как остаться целым и невредимым в царящем вокруг хаосе, а небольшое знакомство с представителями мира Bad Day разъяснит, что нужно делать в конкретный момент. Больше всего мануал напоминает плакаты на занятиях по спецподготовке в школе, где детально описывается последовательность действий при пожарах, химических атаках или бомбардировках. Просто, наглядно и стильно.

Дублированный перевод скриптовых роликов сопровождается титрами внизу экрана, что, впрочем, излишне — речь персонажей отчетлива, актеры не "глотают" слова и произносят реплики, что называется, по ситуации. Состав озвучивающих лиц подобран вполне удачно, хотя есть некоторые претензии к актеру, выдвинутому на роль главаря армии спасителей — бомжа Энтони. Голос темнокожего бродяги в кепке излишне криклив, даже в отдельных эпизодах писклив. Понятно, конечно, что человеку при виде стольких катастроф и смертей становится как-то не по себе, но срываться на мальчишечий фальцет все-таки не стоило.

Самым сложным заданием, стоявшим перед локализаторами выступал пресловутый "американский" юмор, подобрать русскоязычные аналоги которому иной раз ой как непросто. Тем не менее, акелловцы вышли сухими из воды и заботливо передали атмосферу веселья, которое резко контрастирует на фоне целого ряда стихийных и не очень бедствий. Кое-где переводчики не удержались и перешли рамки приличного, добавив для крепости несколько слов из ненормативной лексики. Но такие шалости встречаются всего пару раз, да и вполне органично вписываются в контекст событий. Поэтому — прощаем и несовершеннолетних детей держим подальше от колонок.

Пора подводить итоги, которые для Bad Day будут со знаком "плюс". Добросовестный подход к шрифтам и текстам, хорошая игра актеров и, самое главное, оперативность заставляют порекомендовать эту локализацию для покупки и неоднократного обращения к ней за хорошим настроением. Однако характер самой игры крайне неоднозначный, понравиться всем Bad Day вряд ли сможет.

**Оценка игры: 6,5**
**Оценка локализации: 8**

**Лицензионный диск для обзора представлен компанией "АДМ-опт"**
**Антон Борисов**

# НАША ПОЧТА

**Посреди огней вечерних
и гудков машин
Мчится тихий огонек
моей души...**

**Високосный год — Тихий огонек**

Привет! Вавилоняне считали, что душа человека находится в ушах. Древние евреи верили, что в крови. Эскимосы — в шейном позвонке. Мнения на сей счет расходятся и теперь: одни полагают, что душа человека занимает все тело, другие думают, что она сосредоточена лишь в сердце, мозге или вовсе в районе 12-ой чакры, на 30 см над головой человека... Однако Homo Sapiens — штука дюже сложная, поэтому оставим вопрос нашей души и ее местонахождения людям более компетентным, а сами поговорим о другой "душе" — игровой.

Думаю, вы не раз замечали такое: в одну игру тянет играть снова и снова, она глубоко впечатывается в память и становится своей, родной и близкой. Мы чувствуем, словно что-то в ней входит в резонанс с чем-то внутри нас. И это "что-то" игры, думаю, есть смысл называть ее душой.

Бывает, согласитесь: вроде и игра захватывает, вся из себя такая яркая, красивая, блестящая. А проходишь (или осознаешь это еще до финальных титров) — пустышка. Ни уму, ни сердцу — еще одна строчка в личном списке достижений ("прошел то-то" или "играл в то-то"). Бывает и совсем наоборот: нехитрая игрушка от малоприметного разработчика, даже невзрачная порой, а кажется такой родной, такой своей, что и после n-го прохождения лежит на винчестере еще до-о-олго, да еще и запускается время от времени. Примеры? Без проблем: "Космические рейнджеры", Master of Orion, Syberia, Zanzarah, Fallout, Dungeon Keeper...

Но где у игры душа? Навряд ли в "графике-одежке"; слишком уж часто сверкающие новыми технологиями проекты оказываются на поверку скорее эффектными, чем играбельными. Однако трудно отрицать и влияние визуального оформления на душевность той или иной игры — художники с аниматорами могут передать очень многое... Возможно, сюжет = душа игры? Отнюдь. Вот в пятых Героях, например, с сюжетом все в порядке, а души — несмотря на высокое качество игры и все к ней уважение — нет. Fahrenheit — история захватывающая, но называть игру душевной я бы поостерегся. В то же время, отнимите замечательные сюжетные ходы у той же Syberia или Max Payne, и душа тотчас ускользнет в неизвестность. Опять тупик?

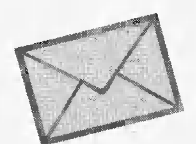
Игровой процесс, он же геймплей — можно ли назвать его "вместилищем игровой души"? Для некоторых игр, где он уникален — пожалуй, да. А для остальных — очень трудно. Ведь душа — единственная и неповторимая, а геймплей таковым бывает очень-очень редко, увы. Возможно, главный герой (или героиня) — душа игры? Да, безусловно, харизма главгероев откладывает свой отпечаток на нее, но ведь в тех же "КР", MoO, Diablo, Fallout главным героем являетесь вы сами! А игры-то с душой, безусловно. Звук? Согласен, если убрать, например, в "Горьком-18" озвучку (и тексты) Гоблина, игра сразу многое потеряет. Тот же Grim Fandango трудно представить без "настоящей", душевной озвучки. Но, опять же, можно привести ряд контрпримеров, когда игра с душой, даже "немая", будет намного ближе и родней классно озвученного проекта с хорошей музыкой...

"Так где же все-таки душа?" спросите вы. "Не знаю", честно отвечу я. Возможно, это лишь моя придумка, для искусственного выделения тронувших игр, тех, на которые прочно завязаны ("заякорены") приятные эмоции и воспоминания. Но более вероятным мне кажется другой вариант, подразумевающий все-таки существование "игровой души" (понятие, естественно, абстрактное — это не текстура, не фрагмент текста и не кусок кода в игре).

На мой взгляд, душа игры — некая сумма вложенных в нее душевных зарядов разработчиков, "размытая" по всем игровым составляющим практически в равной степени. Горели, болели, жили игрой создатели — получилась на выходе настоящая Игра, с характером и душой. Делали на продажу, пусть даже с головой и умеренным энтузиазмом — получили хороший коммерческий проект и, возможно, даже достойную игру. Но только без души, или со слабой душой, дохлой — душонкой, одним словом.

Хорошо это или плохо — судить не мне, но игр "с душой" как-то все меньше становится, а коммерческого ширпотреба — все больше... Впрочем, на фоне того, что раньше солнце светило ярче, а трава была более зеленой, эта неприятность с игровыми душами не очень заметна.

Кстати, писем интересных раньше приходило больше, это уж точно; но чем богаты, то и комментируем:



*[ Chtulhu+ ]*

***Превед Nickk'у и другие аффтары "Виртуальных Радостей"!!!***

Превед, кросавчег!;)

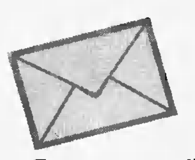
***В письме своем хочу поделиться скромными соображениями по поводу газеты. Конечно, понимаю, что многие другие вроде меня, вас уже достали письмами, но уж будьте добры прочитать. Ближе к делу. Первое и последнее: рубрику "Подробности" — оставить, статьи про Линейку — убрать. Да-да, все очень просто. Поясняю — Lineage 2 уже более года, и за этот период все интересующиеся могли познать тот или иной класс. Тем более, уже вышли пятые хроники, а автор пишет до сих пор про третьи, на которые сейчас уже забивают. Да и зачем играть в третьи, если есть пятые (ну или четвертые, которые сейчас на 90% серваков установлены) Кроме того, все "начинающие" уже давным-давно открыли для себя такие сайты, как www.l2dc.ru, www.l2db.ru, проги типа yL2informer, где все конкретно разжевывается и объясняется. Проще задать интересующий тебя вопрос на форуме сервера, на котором ты играешь, и получить ответ на него в течение пары часов (максимум — суток), а не ждать месяц газету, в которой будет написано про классы то, что все уже давно знают (я ни в коем случае не имею претензий к газете). Про расы светлых эльфов и гномов, я так понимаю, будет написано в октябре-декабре? Т.е. получается, какой либо новичок должен будет ждать несколько месяцев, чтобы узнать, что там NiceMax написал про эти расы? Можно, конечно, написать разок-другой про Линейку, но в каждом из 6 номеров на две полосы мусолить одну игру — это уже слишком! Данные статьи только занимают полезный объем газеты, и, как показала предыдущая "Наша почта", вызывают недовольство других читателей. На этом спасибо, заканчиваю свое письмо, удачи Вам и успехов в Вашей деятельности! Пака! Почитатель Lineage 2 — Chtulhu+.***

**Комментирует письмо автор статей по LA2, NiceMax:**

"Lineage 2 уже не просто больше года — Lineage 2 уже более 3 лет! Хочу акцентировать ваше внимание на одной большой ошибке автора письма: на данный момент в Беларуси Lineage 2 не распространена в такой степени, как в России либо других больших странах. Я пишу свои статьи только ради новичков, которые хотят чего-то добиться в этом виртуальном мире, и стараюсь помочь им избежать обмана. А новичков, оказывается, просто тьма-тьмущая! Собственно, за те полгода, что я пишу статьи, мне пришло уже свыше 300 писем с благодарностями и простыми просьбами. Так что я думаю, автор совсем не прав в оценке моей деятельности. Более того, люди в Беларуси только познают удовольствие от онлайновых игр и даже играют в алтиму он-лайн (игре, если не ошибаюсь более 10 лет!), которая по закону считается он-лайн РПГ с лучшей ПвП системой, когда-либо придуманной. Более того, пошла мода на он-лайн игрухи с примитивной графикой и простым геймплеем (Ragnarok Online). Честно говоря, давно перестал реагировать на такие письма. Вот мне не нравятся некоторые игры очень сильно, даже те, которые многие считают шедеврами, но я же пишу в газету просьбы убрать подробности или обзоры этих игр. На вкус и цвет — товарищей нет. Но самое веселое в этом письме — то, что пятые хроники Lineage 2 лишь в начале декабря будут установлены на официальном сервере, а когда их украдут наши доблестные пираты — неизвестно, но, я думаю, это произойдет не раньше, чем через год".

Сам я воздержусь от комментариев, так как в предмете разбираюсь слабо.

Если пожелаете высказать конкретные претензии к статьям NiceMax (или ознакомиться с их обсуждениями), это можно сделать письмом на редакционный адрес либо на форуме "ВР" — например, здесь (http://www.nestor.minsk.by/vr/disc/2006/09/1926700.html) или здесь (http://www.nestor.minsk.by/vr/disc/2006/08/2725300.html). Обещаем, что ваша справедливая критика не останется без внимания.



*[ Странник ]*

***Я друга спокойно включаю
От скуки в полуночный час
Волненья уже не вмещаю,
Огонь потихоньку угас.***

***А помню, в былые те годы
От счастья блестели глаза,
Когда и на Word, и на коды
Мог сутки смотреть я без сна.***

***Сейчас полный веник игрушек
И фильмов не меньше того,
Но кроме любимых старушек
Не манит уже ничего.***

***И даже прекраснейший "Старик",
"Зимой" не дававший грустить,
Lost Temple, затертый местами,
Тоска не дает запустить.***

***Сапер по привычке включаю —
На то, что поднялась рука.
Вот мина и мина, я компьютер выключаю
И с другом прощаюсь, пока.***

***И так каждый день происходит
И тут, как пером ни пиши,
Наверное, геймер уходит
Из старой разбитой души.***

Может, не слишком гладкий слог, но очень атмосферно, живо и... знакомо. Жму руку!
/и почему-то загрустил.../



*[ Андрей Андриевский ]*

***Уважаемый Николай! Предыдущий номер меня просто потряс — лично я жил и видел, как в один прекрасный день скажу себе: "На кой мне эта ВР, куплю лучше чипсов пожевать". Но так я думал только до предыдущего номера — наконец-то начался сдвиг с мертвой точки! Больше всего меня поразила "Наша почта". Столько критики в ней, по-моему, вообще никогда не печаталось. Причем критики по большей части разумной и рациональной. И хотя объем НП уменьшился, я впервые за долгое время прочитал ее от начала до конца. Особенно порадовало письмо Taelin-а. Этим письмом он показал все ошибки больной критики. Порадовало и наличие отчета про отборочные игры на WCG. Хотя, по-моему, статей о достижениях наших киберспортсменов должно быть больше (не так давно узнал, что организаторы решили таки провести в Италии соревнования по Q4, но лишь среди восьми игроков; к моему удивлению, в восьмерку попал и наш с вами соотечественник!)***

Да, действительно, в турнире Quake4 All Stars (пройдет 19-20 октября в итальянской Монце, во время гранд-финала WCG2006) примет участие наш Алексей "Cypher" Янушевский — на его счету, напомню, второе место на ESWC 2006, пятое место на QuakeCon, а также высшие позиции на GigaGames и других турнирах.

***Система оценок по-прежнему не идеальна, однако намного лучше того безобразия, которое было до этого времени. Поэтому систему оценок по критериям (графика, геймплей и т.д.) ввести все же стоит. Ставить оценки фильмам можно было начать и намного раньше, хотя как говорится — лучше поздно, чем никогда. Хотелось бы еще поблагодарить за анонсы Spore и Dark Messiah. Засим надеюсь, что редакция не остановится на начатом и продолжит вводить хорошие идеи в бумажное воплощение. До свидания.***

Спасибо на добром слове — будем держать марку!

*[ Electro_nic <electro_nic@mail.ru> ]*

***Сердечно приветствую всех читателей, редакцию, и лично тебя, Nickky! Газету ругать не буду (благо не за что), а вот похвалить лишним не будет (заслужили). Хвалить будем отдельных авторов, а именно Vincent Veno за серию статей про настольные игры. Невооруженным глазом видно, что у автора талант писать статьи (привлекая этим читателей) на, казалось бы, не очень захватывающую тему "Как построить дом". А почему? А потому, что он любит свое дело и гордится им (а гордиться и вправду есть чем!) Желаю автору и впредь радовать нас своим творчеством, не обращая при этом внимания на гневные возгласы, мол, "не место таким статьям в газете о компьютерных играх". Также выражаю свою признательность авторам статей о браузерных играх (актуальнейшая тема в наших суровых реалиях:). В заключение хочу пожелать любимой газете успехов и процветания. Искренне ваш, Electro_nic!***

Думаю, авторам будет приятно — спасибо!

*[ Relikt <relikt.ilya@mail.ru> ]*

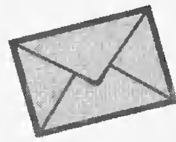
***Доброго времени суток Вам, многоуважаемый Николай! Мне бы очень хотелось похвалить Вас (газету в целом) в этом письме, однако, почитав последний выпуск газеты, меня переполняют отрицательные эмоции. Так что вы уж извините, я буду КРИТИКОВАТЬ. Причем в основном не газету, а отдельных личностей. Начнем с вас, Николай. Я не понимаю что смешного в том, что люди "вон латы и мечи куют, да с ними по лесам носятся".***

В этом действительно ничего смешного нет, а смайлик лишь указывает на то, что фразу не стоит воспринимать слишком уж серьезно. Она, как можно (на мой взгляд) понять из контекста, призвана проиллюстрировать тот факт, что и "клеить домики", и "носиться с мечами по лесам" — вполне нормальные и "игровые" увлечения.

***Люди видят в этом свой интерес. Я вот, например, не понимаю, что интересного в одном лишь пустом протирании штанов за компом, сколько вокруг нас интересных вещей кроме этого куска железа (хоть и умного). Сколько ролевых, исторических клубов, сколько клубов настольных игр, сколько, в конце концов, футбольных и хоккейных клубов! Так нет, мы сидим за компом — стыдно, товарищи! Может, я неправильно понял вашу реплику, тогда извините и напишите объяснение.***

См. выше.

***Ну а теперь критика в адрес ваших читателей, то бишь, моих "коллег".
В любом споре главное — придерживаться фактов, а не говорить "мне не нравится, поэтому это лажа". Эдакие барышни, высказывающее свое "фи". Вот, например, письмо Peter Ezzhik'a, в целом, отличное письмо — похвалил, поругал. А в конце что выдал — "мне не нравится LA2, поэтому можно закрыть "подробности". Не стыдно? Кроме тебя есть еще люди, которые читают про LA.
Дальше письмо Taelin'a. ОГРОМНЫЙ респект этому товарищу. Такого грамотно сконструированного письма я еще не читал. Это не шутка — человек грамотно подловил некоторых личностей. Огромное ему спасибо за письмо! Вот в принципе и все, разобрался с критикой.
Хочу теперь похвалить: спасибо редакции газеты за оную! Отдельное спасибо Виталию Малиновскому. Всем удачи! Ваш читатель-писатель, Relikt***



*[ GRinGo ]*

***Я хочу задать вам один вопрос. Официально S.T.A.L.K.E.R. еще не вышел, но на сайте iXBT уже имеется его обзор, где утверждается, что игра вышла в один день с The Elder Scrolls 4: Oblivion (типа, "для всего мира, но не для стран СНГ"). Не добавляют мне уверенности и данные там скриншоты. Но на сайте Amazon игра доступна для предварительного заказа и даже стоит дата выхода — 30 сентября! Правда ли это? Попрошу я вас ответить мне (по возможности) на этот вопрос. А можно и в "ВР" ответ написать — другим, я думаю, тоже интересно будет. С уважением, GRinGo.***

Касательно обзора на iXBT — он опубликован 1 апреля. Нужны ли еще комментарии?;) На сайте Amazon, скорее всего, размещена устаревшая информация — согласно последнему официальному сообщению разработчиков по данной теме, долгожданный "Сталкер" появится лишь в первом квартале 2007.

Однако, если качество того продукта, который THQ/GSC планируют выпустить в начале следующего года под названием "S.T.A.L.K.E.R." далеко от планки качества высшего ("AAA") класса, то компаниям стоит всерьез задуматься над тихим закрытием проекта. Пусть уж лучше у нас будет "своя" легенда, вроде Duke Nukem Forever, чем невыразительная серая поделка, бесконечно далекая от того революционного проекта, который мы все ждали. А некоторые — продолжают ждать и по сей день...

## БЛИЦ



*[ simpavel88 ]*

***Здравствуйте!!! У меня к вам имеется то ли критика, то ли мудрое (если так можно назвать мой бред) предложение — я предлагаю сделать революцию в вашей газете, а именно — изменить название! Да-да, вы не ослепли!!! Честно говоря, вашу газету читают многие взрослые и серьезные люди, а название у нее просто детское!!! Была даже одна история, когда мой друг (ему было тогда лет 15) собирался купить, как и ранее, вашу газету, а продавщица (молоденькая девушка) просто посмотрела на него и начала то ли ржать, то ли сильно смеяться! С того времени он и сам "Виртуалку" не читает, и с других ржет, как та продавщица! Конечно, может сейчас это просто нереально так все сразу изменить, но при переходе в формат журнала, самое важное, что нужно сделать — сменить старое название. Все! Желаю творческих успехов!***

Мне почему-то анекдот бородатый вспомнился, где учительница с детьми пришла на стройку, и говорит, мол, "Детки, надевайте каски, а то можете получить травму! Вот однажды по стройке гуляли мальчик с девочкой, на голове девочки была каска, а мальчик был без каски. На них упал кусок балки, и мальчик сразу умер, а девочка просто сняла каску, засмеялась и убежала". На это Вовочка ехидно замечает: "Ага, видел я эту девочку — до сих пор бегает и смеется".

Это была несерьезная часть. Теперь кроме шуток: название менять не планируем. Кстати, мне трудно понять, почему "Виртуальные радости" — "детское" название? У взрослых, что ли, не бывает радостей?;)



*[ Алексей ]*

***Здравствуйте, редакция "ВР" и почтальон Nickky! В своем первом письме я бы хотел поделиться мнением (эмоциями) по поводу сентябрьского номера. Начну, пожалуй, с неприятного, чтобы не оставить горького следа на душе от прочтения моего письма.***

Доброго дня!

***Гадости.***

***Неприятно это вообще писать, но, как не крути, они есть. В первую очередь — оценки. От себя скажу, что точно оценить игру порой очень и очень трудно (возьмем, к примеру, Devil May Cry 3 — на различных игровых порталах она получала от 5 до 9 баллов; 5 в Игромании и 9 на playground). Понятно, что разброс в 1-2 балла — это нормально, но, извините меня, не в 4-5! Я уже смирился, что в разных источниках информации оценки, порой, не сходятся, и потому не сильно обращаю на них внимание, кроме одной цифры — десятки. "Десять баллов" — это практически идеальная игра, в которой хорошо все без исключения. И графика, и сюжет, и музыка, и т.д. и т.п. Десять баллов значат, что в игру будут играть ВСЕ, и каждый найдет в ней что-то, что понравится персонально ему, будь то сюжет или замечательная графика. Я не играл в Guild Wars, но я знаю многих людей, которым игра хоть и понравилась (!), но они предпочли ей World of Warcraft. Значит, чем-то неидеальный WoW переманил игроков у совершенного GW? Я читал об GW в других источниках, просматривал ролики из игры, разговаривал с теми, кто играл в нее, я просто не понимаю, как этой игре можно поставить "10". Лично мне не нравится сам принцип игры, и я просто не представляю, как ей можно поставить высший балл.***

Я, в целом, разделяю ваше мнение. Но надо учитывать, что для каждого из авторов градация оценок — своя, и привести все баллы "к общему знаменателю", как бы ни старалась редакция, просто-напросто невозможно.

***Та же история и в Кино. Три балла Супермену — это жестоко. Да, ничего нового; да, сюжет никакой; да, при просмотре многие уснули (я, например =) Но это не значит, что фильм никому не понравился, это не значит, что в нем нет плюсов, и, наконец, это не значит, что там актерская игра настолько плоха, что фильм достоин столь унизительной оценки — видали и похуже.***

Похуже — это те, где даже заснуть не получалось?;) А если серьезно, то тут, опять-таки, все зависит от ожиданий и того, "с какой стороны" оценивать. Если ждать от фильма супермегаоткровений и катарсиса — то да, "ниже плинтуса" получается. Если же сравнивать с такими же голливудскими блокбастерчиками под аккомпанемент кока-колы и попкорна — "три" действительно маловато.

***Радости:***

***Очень приятно, что радостей у меня больше (по количеству, разумеется). Да и признаюсь, что написать это маленькое письмо меня побудили именно они, а не, скажем так, "незаконные" 10 баллов. Не я один заметил, что чем меньше раздел Наша почта, тем больше Блиц =). Конечно же, и я внес туда пару своих строк, чтобы не дестабилизировать обстановку на фронтах. Кто победит, Блиц или Наша почта, — я не буду прогнозировать, но уверен, что в любом случае это пойдет газете на пользу — как развитие одного, так развитие и второго.***

Безусловно! Но говорить о каком-то противостоянии "НП" и "Блица" не стоит — потому что никакого противостояния нету. Приходит мало интересных писем — "НП" ужимается, за счет этого получается не так сильно, как обычно, резать "Блиц":).

***Раздел Клубная жизнь занял в этом номере аж 3 страницы, и, вы не поверите, мне мало:). О чемпионатах такого масштаба хочется знать все, каждую мелочь, каждую деталь — начиная от марки производителя мышек и заканчивая игровой биографией победителей турнира! Шучу, конечно, но тактики, используемые в играх, узнать было бы интересно.***

***В любом случае я беспредельно рад, что такие события газета старается описать довольно детально и всесторонне.***

Отмечу, что еще один репортаж с национального финала WCG (за авторством Юрия Михайлова) публиковался в КГ, там особое внимание уделялось тактикам. Рекомендую ознакомиться — http://www.nestor.minsk.by/vr/2006/09/kg60924.html.

***"Виновники" моего письма — обзоры. Теперь они намного красочнее, приятнее и на удивление, информативнее. Нет, революции не произошло. Но. Открываю я следующую страничку после Клубной жизни, а там... Все в ярких тонах, все красочно, куча скриншотов, новая система оценки, даже кажется, что и авторы начали писать бодрее что ли. В общем, маленькие нововведения, как мне показалось, совершенно изменили вид газеты. Очень приятно держать ее в руках, а у меня лично в тот день после прочтения газеты поднялось настроение. Молодцы! Так держать!***

Спасибо — будем "держать"!

***В рубрике "Кино" хоть и не стоит прислушиваться к мнению авторов, зато информации о том или ином творении там предостаточно — отличная рубрика.***

Здоровская фраза:).

***Многие жалуются на недостоверность источников или слишком простенький материал, написанный в "Подробностях". Запишите один голос в копилочку "ЗА". Читал все обзоры — да, было и то, и другое, но всегда находились моменты, которых я не знал или подзабыл, и не было такого, чтобы я жалел, что потерял время, читая статью.***

***В итоге мы имеем весьма красочную и информативную газету. Разве можно ее выкинуть в мусорку, к туалетной бумаге и серым еженедельникам такого же объема? Конечно же, нет! Иначе, зачем тогда идеал?***

Я полностью разделяю ваше мнение и думаю, что выкидывать "ВР" в мусорку — неправильно и непрактично. Уж если "совсем никак", подарите номер врагу или сдайте газету в пункт приема макулатуры;).

И еще раз благодарю за приятные (чего уж там!) слова — надеюсь, что и впредь изменения будут только к лучшему.



*[ Desperado ]*

***Здравствуй, почтальон Печкин!... э-э-э-, т.е. почтальон Nickky!!! Как дела, человек? Я думаю, все OK?!! Спасибо всем, кто создает эту прекрасную газету, она снимает стресс с души и поднимает настроение. Действительно, это не газета, а шедевр какой-то. Я постоянный читатель вашей газеты, начал читать ее еще с 2000 года. Бывало, правда, что пропускал некоторые номера, но тогда еще не осознавал, какую делаю ошибку!!! Сейчас я служу во внутренних войсках МВД Республики Беларусь, вот уже полгода как. И знаете что? Я просто с ума схожу без компьютерных игр!!! Спасает только ваша газета! Но зато скоро я приеду домой и буду кайфовать за компом до конца жизни. Я очень хороший игрок, в играх — моя жизнь! Хочу пожелать вам всяческих успехов в дальнейшем развитии и счастья дома! И знайте, внутренние войска вас охраняют и берегут ваш сон!***



*[ Сергей Суховаров ]*

***Здравствуйте, дорогоуважаемая редакция "ВР"! Пишет вам солдат Войск ПВО, преданный геймер и читатель вашего издания. Желание написать вам у меня возникло года 3 назад, но только в армии, под четким руководством моих дедушек, я отважился на этот поступок. Случилось это потому, что в той части, где я служу, многие солдаты не забывают свое увлечение, а поэтому ваша газета здесь пользуется спросом. До сих пор помню огромное, непреодолимое чувство радости, когда заступил в наряд с дежурным по роте, который оказался фанатом игрушек. И вместо того, чтобы стоять возле тумбочки по стойке "Смирно!", я сидел рядом с ним и пил кофе с условием, чтобы постоянно говорил про StarCraft.***

***В той части, где я служу, компьютеров достаточно много, т.к. они напрямую связаны с боевым дежурством, но все как один оставляют желать лучшего по части производительности. Особо преданные фанаты волокут свое железо из дому, чтобы поиграть в какую-нибудь новинку. Даже один капитан время от времени приносит свой ноутбук. Благодаря ним я впервые познакомился с NFS:MW и HoMM5. Жаль, что мощные машины появляются нечасто, поэтому приходится довольствоваться либо чем-то старым, но качественным (CS, HoMM и т.д.), либо обычными настольными игрушками. Пишу я это письмо для того, чтобы рассказать всем читателям, что среди нас, солдат, также есть люди с геймерской кровью, что перед отбоем мы не забываем Сэма Фишера, а перед приемом пищи молимся Blizzard-овцам.***

***Всего вам самого лучшего! Пока!***

Ну что я (сам, кстати, отчасти ПВОшник), могу вам сказать, мужики?! Спасибо, что читаете нас и не забываете писать! Спасибо, что по мере возможности стережете мирное небо над нашими головами. Держитесь, ребята, дембель неизбежен;). А уж там, на гражданке, будут и новые игры, и мощные компьютеры, и девушки, и все-все-все. Они никуда не денутся, поверьте — так что спокойно дослуживайте и возвращайтесь домой!

***

Пролетел сентябрь, за плечами первый осенний месяц. Если падающие листья и свежие релизы навевают не только тоску, но и любопытные мысли, не постесняйтесь поделиться ими с нами: ждем электронных писем на адрес vr@nestormedia.com, да и бумажные с удовольствием прочитаем (220113, Минск, а/я 563, "Виртуальные радости"). Всех вам благ и больше хороших игр — до встречи!

**Почтальон Nickky**
**(me@nickky.com)**



## ВР-ПАРАД

**Очередной месяц, очередной выпуск игрового "ВР-парада" — всем привет! Результаты вашего сентябрьского голосования стройны и предсказуемы: все то, что было сверху, с уходом прежних лидеров, поднялось еще выше. Ну и без внутренних колебаний, конечно, не обошлось — это на фоне "похудания" нашей традиционной "тридцатки" после летнего игроголода аж до "23-ки".**

На первое место, в отсутствие более мощных конкурентов, выбился **Flatout 2** — впрочем, от обладателя второго места, **Titan Quest**, его отделяет всего 18 голосов. На третьей позиции, уже с более существенным отрывом от лидеров, разместился почетный долгострой **Prey**.

MMORPG **Guild Wars: Factions** получила лишь 57 голосов в свою поддержку — лишь четвертое место в результате. Приятно удивил рывок вверх **Dreamfall: The Longest Journey** — похоже, обзор в "ВР" позволил игре подняться на целых семь строчек вверх.

Далее с мизерным отрывом идет **Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition**, а за ним, буквально нос к носу — **Pirates of the Caribbean: The Legends of Jack Sparrow** и разделившие 9-10 места **Championship Manager 2006** с **City Life**.

Кстати, идущему следом проекту **Fallen Lords: Condemnation** не хватило всего одного голоса, чтобы войти в почетную первую десятку...

Уже наступил самый "игровой" сезон год, а значит, "ВР-парад" недолго останется "сокращенным" — надеюсь, что уже в этом месяце между вновь прибывшими участниками хит-парада развернется интересная и напряженная борьба, о результатах которой мы вам, безусловно, сообщим в ноябре.

Не упустите возможности сделать свое мнение чуточку "общественным", проголосовав за любимые игры на сайте нашей газеты. Напоминаю, что для этого надо набрать в адресной строке браузера http://www.nestor.minsk.by/vr и щелкнуть по ссылке на голосование (правая колонка, снизу). Далее в форме для голосования отмечайте игры, которым вы готовы отдать свой голос, и отправляйте результат нам, нажав соответствующую кнопку.

Голосуйте за хорошие игры и играйте в них!

**Николай "Nickky" Щетько**

| М | | Пр. мес. | Название игры | Голосов |
|---|---|---|---|---|
| 1 | → | 4 | FlatOut 2 | 138 |
| 2 | → | 5 | Titan Quest | 121 |
| 3 | - | - | Prey | 87 |
| 4 | - | - | Guild Wars: Factions | 57 |
| 5 | → | 12 | Dreamfall: The Longest Journey | 39 |
| 6 | - | - | Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition | 35 |
| 7 | - | - | Movies: Stunts & Effects, The | 27 |
| 8 | - | - | Pirates of the Caribbean: The Legends of Jack Sparrow | 25 |
| 9-10 | → | 19 | Championship Manager 2006 | 23 |
| 9-10 | → | 13 | City Life | 23 |
| 11 | - | - | Fallen Lords: Condemnation | 22 |
| 12 | → | 17 | Звездные волки 2 | 19 |
| 13 | - | - | Черный Корсар | 17 |
| 14-15 | - | - | Darkstar One | 14 |
| 14-15 | - | - | CivCity Rome | 14 |
| 16 | → | 16 | Хамелеон | 13 |
| 17 | - | - | Secrets of Da Vinci: Forbidden Manuscript | 12 |
| 18-19 | → | 25 | Desperados 2: Cooper's Revenge | 11 |
| 18-19 | - | - | Cars: The Videogame | 11 |
| 20 | - | - | Glory of the Roman Empire | 8 |
| 21 | - | - | OutRun2006: Coast 2 Coast | 7 |
| 22 | - | - | Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle | 6 |
| 23 | → | 29 | War World — Tactical Combat | 4 |

**ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 582 (1781)**

→ — исключается из хит-парада
↓ — спускается; ↑ — поднимается
– — новинка хит-парада

# БЛИЦ

**Поистине необъятна сфера "игрового" смеха. Она пестрит своими радужными цветами — даже если юмор "черный", — кустится ответвлениями, составляет целые тома и сайты, завладевает умами миллионов людей по всему миру... Вот и запутались немного во всей этой кутерьме наши читатели. Оно и понятно: тема "Блица" прошлого номера уж больно многогранной выдалась, разной направленности получились и ответы. Философствовать нашим "блицеистам" не шибко захотелось, зато поделились они своими предпочтениями и запомнившимися шуточками — все это читайте ниже. Правда, как обычно, все ответы в рубрику не попали, зато сохранились для нынешних и грядущих поколений на нашем форуме по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2006/09/110700.html (тема "Блиц (Октябрь) — Играем с юмором").**




Автор рис. Count

**Amadeus:** Да уж, юмор, на мой взгляд, весьма важная и, к сожалению, не столь развитая в современном игрострое вещь ("пасхалки" не в счет). Сразу пришел на ум прикол из Prey, когда Томми "укачивало" во время походов по потолкам и стенам, и его, что называется, "неуклонно рвало на Родину" =).

**999:** Вспомнился такой диалог из SC: Chaos Theory. Дословно не помню, но было приблизительно так. Диалог Фишера (Ф) и заложника (З):

Ф: Ты кто такой?

З: А ты?

Ф: Ты что, дурак? Я держу нож у твоего горла, так что отвечай!

З: Я неуязвим для стали! Я состою в клане "Красный несин"!

Ф: А что такое "несин"?

З: Это такая рыба, очень вкусная в маринаде.

Ф: Селедка что ли?

З: Ага! Точно! "Красная селедка"!

А вообще, я юмор в играх приветствую, только бы он был качественный!

**Qwertur:** Самая юморная игрушка, на мой взгляд, — это Serious Sam. Чего только стоят одни фразы самого серьезного Сэма в мире... Жаль, что этого уже нет во второй части.

**WOWER:** Наши пираты в своих локализациях делают абсолютно все игрушки юморными.

**Tular:** Самая смешная игра на моей памяти — Космические Рейнджеры 2. Вспоминать хоть сотую часть тамошних шуток — неблагодарное дело! Лучше игру в очередной раз пройти.

**aleXander:** Последнее, что запомнилось и постоянно пересматривается, — это GTA: San Andreas. Слушать без смеха "афроамериканский" вариант английского языка просто невозможно. Ну, а диалоги CJ и Райдера точно можно растаскивать на цитаты. А вообще, тонкие подколки встречаются во многих играх, и неожиданное появление элегантной шутки совсем не вредит даже серьезным экшенам. Поэтому юмору в играх — быть.

**Creeper:** Помнится, в старом добром Дюке препод по информатике Витебского колледжа связи создал карту этого колледжа. Без юмора не обошлось: в кабинете информатики красовалась надпись на стене следующего содержания: "GOOD USER — DEAD USER". True!

**Тамбу:** Игр смешных я не помню, а вот "локализаций", сделанных нашими пиратами, я никогда не забуду. Бежишь в WarCraft'e, убиваешь монстра — и что из него выпадает? Тапочки-скороходы! Далее, выбираешь героя на алтаре: эльф-маг "Авакенинг Танин". С именем и фамилией, блин...

**GoRdonEY:** Да, пираты делают наши жизни веселей. Фразы типа "здесь должна висеть картина, но она куда-то пошла (Silent Hill 3)", "нажмите ПРАВИЛЬНУЮ кнопку мыши (Titan Quest)", "вы имеете мое ухо господин (Oblivion)" встречаются чуть ли не в каждом пиратском проекте.

**Митя:** Чувство юмора отказало мне после встречи с представителем семейства "ЧЕРВЯК".

**Мэтт:** "Я пришел сюда надрать пару задниц и жевать жвачку"©. Угадайте-ка, из какой это игры?

**Witch3r:** Самая смешная игра — DooM! Ну, может, и не самая смешная, но анекдотов про дум и думеров в игровой сфере больше всего!

**Static:** В последний раз смеялся, когда перепроходил Fallout. Заходим, значит, в бар, разговариваем с барменшей:

— Что тут нового происходит?

— Ничего не происходит.

— Вот 50 крышек. Рассказывай!

— Рассказываю. Только что один балбес стал беднее на 50 крышек. А теперь не мешай работать.

...а в предпоследний раз смеялся, когда читал комментарии бортового компьютера из Serious Sam: SE. Хвала Гоблину за перевод. Ну, а фраза Сэма после убийства безголового бомбиста: "А-а-а-а yourself!" — это просто караул...

**Волхв:** Помню, в третьем Сэме Фишере — в том, который Теория хаоса, — во второй миссии на корабле был такой разговор:

Ламберт: Осторожно, Фишер, на "Деве Марии" установлены новейшие сигнализации...

Фишер: Это значит, что три сработавших сигнала тревоги — и миссия окончена?

Ламберт: Черт, Фишер, не будь дураком, это же тебе не компьютерная игра, — конечно же нет!

**DEM_on:** Кто играет в Космических Рэйнджеров 2, тот, наверное, замечал много веселых моментов в игре. Так, например, планета Запорожец или пират, который отключил на планете электричество, по имени Анатолий Бачуйс. Вообще, думаю, что "наши" игры — самые веселые.

**Stallan:** Очень уважаю в играх качественную пародию. Например, Вторые (да и первые тоже) Рэйнджеры или Jets'n'Guns (в последней стеб вообще возведен в культ).

**Format.com:** По моему скромному мнению, самый классный юмор был в культовой квестовой серии Space Quest. Чего стоят только пародии на одни из самых лучших фантастических фильмов современности: "Бегущий по Лезвию Бритвы", "Терминатор", "Чужой", "Хищник", "Звездные Войны"... И самое главное, что эти маленькие шутки выглядят абсолютно уместными и вписываются в сюжет. А вспомните тему швабры, постоянно присутствующую в игре (не забывайте, что главный герой — уборщик и остается им даже во время пребывания на посту капитана звездного корабля)... Или фразы главного героя — их стоит цитировать. Да и сама история создания игры пестрит смешными фактами.

**Slash:** Приколов в игре, как и денег в кармане, никогда не бывает слишком много. И в этом мы убедились на примере таких великих игр, как "Космические Рейнджеры", Beyond Divinity, "Как достать соседа" и многих других. Со своей стороны, самой прикольной и оригинальной игрой считаю Planescape: Torment. Вся игра пронизана веселой (иногда пытающейся быть страшной) атмосферой. То, что мы играем чем-то, очень далеко напоминающим нормального человека, а наш "напарник" — череп, который даже без тела пытается ухлестывать за дамами, уже вызывает улыбку. А если добавить, что инструкция к игре "написана" прямо на теле главного героя... В общем, для обсуждения игровых моментов Planescape потребуется намного больше времени. И я глубоко сочувствую тем, кто не сможет вступить в наш разговор.

**cCV:** Serious Sam: "Отпустите его, иначе будет либо по-плохому, либо по-моему. Хотя... Я не вижу разницы".

**Тролик:** DooM 3. Игра хорошая, и юмора в ней много, который неплохо разбавляет напряженную атмосферу. Игровой автомат Super Turbo Turkey Puncher 3. Ах, бедные индейки! И если набить много очков, то придет сообщение о сокращении отпуска. Также в наличии много спама от Martian Buddy. И еще приколло сообщение о Quake 43. В общем, если разработчики не криворукие, то в любой игре найдется место юмору, даже в хорроре.

**Kaltenstoff:** Arcanum — крайне юморная игра! Вспомнить хотя бы одну параллель: Билл Гейтс и Гилберт Бейтс. Последний слямзил технологию парового двигателя у гномов и выдал за свою. Про первого вы и так все знаете:). Забавно смотрится и неудачливый конкурент Бейтса — Эплбери, который обвиняет Бейтса в краже своих чертежей... Джобс vs Гейтс = Эплбери vs Бейтс?:)

**Ramonak:** Splinter Cell 3.

Ламберт: Отлично, теперь все подозрение упадет на банкиров.

Сэм: Так значит, обвинят ни в чем не повинных служащих?

Ламберт: Ты забыл, что они продавали краденое оружие?

Сэм: Ах да! Банкиры — зло!

Или вот еще:

Ламберт: Черт! Зеркези с ними как-то связан!

Сэм: Зеркези — это особый вид барбекю?

Ламберт: Это умнейший ученый. Один из лучших на планете в области информационных процессов.

Сэм: Значит, мне нужно записать его к плохим парням?

**simulakre:** Я считаю, что юмора не должно быть в атмосферных играх — сразу пропадает желание "убегать из реальности" с помощью игры. Хотя в Sacred надписи на надгробных камнях понравились.

**Villigo:** "Лига Хаоса" — бесспорный хит по делу юмора: что ни фраза — то анекдот. Делаешь дымовую завесу, а комментаторы тебе: "Что он сделал? Я же смотрел матч..." Или добил игрока — а комментаторы: "Такого удара страшится каждый мужчина, помышляющий о семье". Да и названия команд тоже прикольные: скальпы, партизаны, чисто спортсмены. Правда, юмор — черный-пречерный.

**MaXiM:** Evil Genius. Пытки в стиле Майкла Джексона с его лунной походкой, раскручивание киллера в промышленном миксере... Да и сами главные герои тоже давали жару.

**Нортон:** Bard's Tale — самая прикольная игра, в которую я когда-либо играл! Чего стоят одни только песни! А шуточки типа "и вот бард, с легкостью запрыгнув на летающую тварь, помчался... Ну ладно, ладно: и вот бард, вцепившись в летающую тварь что есть мочи, полетел спасать принцессу, надеясь, что его не стошнит по пути". Или фразочки барда вроде "вижу, у тебя есть голова на плечах. Если хочешь, чтоб она там и оставалась, лучше давай сюда пойло". К тому же, эта игра — одна сплошная пародия на штампы в РПГ. Респект, Inxile!

**Каспиан чи:** Игра без юмора все равно что еда без соли. До сей поры жалею, что не прошел до конца "Не верь в худо", там приколов много. Из современных игр больше всего шуток нашел в Ice Wind Dale II. Кто проходил, вспоминайте Частокол Таргоса. Слева находится сломанная катапульта. Долго уламываем мужика, предлагаем ему помощь, он, наконец, берет молоток и говорит: "А теперь отойди", — "Зачем?" — "Потому (удар) что (удар) я ее (удар) буду ремонтировать (удар)", "Эй, я смотрю, здесь кто-то женат. Хватит, оставь гоблинам работу".

Или:

Стоит мужик перед стойкой со щитом. Посылаем вора на переговоры: "Эй, это не про тебя говорил капитан на восточной стене?" — "А?" — "Он говорил, мол, если этот чудак (на букву "м") опять стоит и любуется своим щитом, я его прибью", — "Ой, спасибо. А мне казалось, что я стою всего полчаса..."

И напоследок:

Когда вы разбиваете бочонок и показываете новобранцам, как надо воевать, после вашего ухода один из них говорит инструктору: "Сэр, мы должны атаковать воздух?" — "Э-э, ну, представьте, что там стоит бочонок".

Но больше всего я люблю, когда шутки неожиданны. Пример:

В КотОР'е 2 мы на Ондероне зачищаем дворец, находим музей, а в нем — ящики. Открываем. Мать моя Сила, кристаллы для светового меча! Берем их. Хэппи-энд, принцесса спасена и говорит нам: "В знак благодарности я хотела подарить тебе кристаллы, которые лежали в музее. Мне они не нужны, а тебе бы пригодились. Но какие-то гады их сперли. Так что извини". После этих слов я смеялся так, что меня чуть из клуба не выгнали.

**Ivon_Archer:** По мне, самая юморная игра — это "Приключения Барда", в жизни больше не смеялся. Сплошной стеб... А вообще, я считаю, что если в игре нет юмора, то игра мертва.

**Toukan:** Кроме Space Quest, есть еще один культовый древний квест, под завязку напичканный юмором, — Sam and Max Hit the Road, игра про двух копов-друзей: песика и зайца.

**Ray:** Безусловно, приятно встречать на своем нелегком пути во время прохождения игры забавные шуточки, острый юмор и просто смешные ситуации. Особенно когда этого не ожидаешь. Но я думаю, что искрометный юмор может быть не всегда уместен. Например, я бы очень удивился, столкнувшись с каким-нибудь дуракаваляниeм в том же Hitman. К сожалению, я не смог припомнить ничего особо забавного, помимо надписей на могилах из Sacred Underworld (кто играл, тот знает).

***

Почему-то чаще всего вспоминались приколы из вроде бы "серьезной" серии Splinter Cell (по частоте упоминания с Сэмом Фишером разве что "Космические Рейнджеры" могут сравниться). Отчасти оно и понятно: если игра целиком построена на стебе, отдельные шутки вспоминаются с трудом. А вот контраст "серьезность"-смех внедряется в память успешно и надолго.

У меня за большой игровой стаж насчет юмора в играх сложилось собственное мнение. Виртуальная радость без шутки частенько сереет, блекнет. Игры ведь созданы с первоначальной целью развлекать и отвлекать, а смех — неотъемлемый компонент развлечения. Да и как в любой сфере — без анекдотов и забавных историй "на тему" не обойтись. Что касается внутриигрового юмора, то его можно условно поделить на три ветки:

1. "Общий" юмор — простенькие, но далеко не всегда "плоские" шутки, понятные далеким от игр людям.

2. Юмор, связанный с определенной игрой (т.е. "внутридумовские" хохмы и т.п.).

3. "Интеллектуальный" юмор — сатира, ирония, просто шутки, которые требуют хоть какой-нибудь эрудированности (вспомним хотя бы Scrapland и его персонажа по имени Бездонная Глотка: понять весь глубокий смысл этого стеба могут лишь осведомленные о подробностях Уотергейтского скандала люди).

С такой "рубрикацией" можно, безусловно, поспорить.

В дебатах на тему "Юмор в играх: быть или не быть?" мнения зависят, в основном, от вкуса игрока и от того, что он ищет в играх. Некоторых раздражают шутки в "тяжелых" (т.е. хоррорах, стелсах и т.д.) продуктах, кто-то пожалуется, мол, во-о-он в той игрушке ну вообще все скучно, слишком "по-взрослому" и серьезно, потому что разработчики не мо-

гут похвастаться хорошим чувством юмора. И те, и другие правы по-своему. В любом случае, думается, девелоперы будут и дальше радовать нас поистине веселыми и остроумными проектами (а пираты — над этими проектами издеваться, в результате получится смех сквозь слезы;)).

Рискну также дать махонькую рекомендацию: не старайтесь быть как можно более серьезными, нахмуренными и закостенелыми, не сдерживайте улыбку. Смех — это прекрасно (за исключением злорадного или просто злого).

Так что играйте и смейтесь на здоровье и не позволяйте "хохмам" в стиле "Аншлага" затупить ваше чувство юмора.

***

## "Via est vita" (Дорога есть жизнь)

Врачи утверждают, что пешком ходить полезно. С другой стороны, представляете ли вы наш быт без разномастного транспорта? Ножками топать — это, конечно, здорово, особенно по первому снегу, по утренней росе или по палым осенним листьям, однако много на своих двоих не протопаешь, тем более если куда-то нужно попасть как можно скорее. Наверное, именно с целью исправить недостатки хождения пешком — низкую скорость и относительно малую выносливость — человек в незапамятные времена изобрел колесо, заарканил и приручил диких лошадок и других "ездовых" животных, а затем придумал современные транспортные средства (начиная велосипедом и заканчивая шаттлами). В итоге, автомобили, самолеты, корабли и другие представители транспортной отрасли органично влились в наше существование (рассуждения о вреде для природы, пожалуй, опустим — да простит меня Greenpeace).

Игры, в некоторой степени, отражают сущность нашей жизни, симулируют — в хорошем смысле этого слова — что-либо. Таким образом, пройдясь по логической цепочке, мы добираемся до мысли, что проникновение транспортных средств в виртуальный мир было неизбежно изначально. Разработчики ныне дают геймерам возможность прокатиться на самых роскошных автомобилях по сумасшедшим трассам, лихо проскакать на грациозных скакунах по живописным локациям, попугать отлетающих в чужие края птиц на самолетах/вертолетах, потревожить морские волны на могучих кораблях, "хайтековских" подлодках и резвых шхунах и даже побороздить просторы Вселенной (чуть не сказал "Большого театра") на футуристических космических кораблях. Разве не здорово? Чертовски здорово. Тем более что машины в играх не потребляют реального топлива, а лошади не требуют ухода и покушать. Что уж говорить о том, что водительских прав для виртуальной автомобильной прогулки не требуется.

Что ж, поговорим с вами об игровом транспорте — благо, выбирать есть из чего.

Автомобили и другие средства передвижения присутствуют практически во всех игровых жанрах, даже в некоторых квестах (вспомним один из самых архаичных транспортов — непослушную "тележку" из Neverhood). Особнячком, естественно, стоят авто- и другие симуляторы (серия Silent Hunter, симы самолетов, танков и т.д.), где наши ножки могу отдохнуть и развлечься нажиманием на педали. Само собой, сюда же причисляем симуляторы скейтборда, биатлона и других "ездовых" видов спорта. От разнообразия даже в глазах рябит.

Однако жалеть мы вас, уважаемые читатели, не будем — и на этот раз предоставляем вам возможность громогласно озвучить свой выбор в области игрового (и только игрового) транспорта.

Может, это один из представителей Porsche из NFS 5? А может, вы предпочитаете тюнингованный Mitsubishi Lancer? Или же вам подавай экстремальных гонок на мотоциклах серии Yamaha? Нравится летать на Ил-2 или вальяжно кататься на танке? А может, вы все-таки любитель шататься по огромным локациям пешком?

Итак, моторы готовы, лошади в нетерпении бьют копытом, самолетные гермошлемы захлопнуты — и мы начинаем нашу гонку и выбираем...

### Самый лучший игровой транспорт

Не стесняясь, называем понравившийся объект передвижения, при желании объясняем свой выбор, делимся предпочтениями и вкусами, рассуждаем о скорости и адреналине.

Вас влекут огромные габариты а-ля "материнский корабль"? Или, может, предпочитаете порезвиться на шустром интерцепторе? Рев мотора или шум разбивающейся о борт корабля волны? Уличные трассы или межпланетные перелеты?

На чем вы бы хотели прокатиться в реальной жизни, если бы была такая возможность? Какими моделями автомобилей вы бы забили гараж (или ангар — самолетами)?

Двигаемся — 6 км/ч, 120 км/ч, со скоростью света... Дорога — это жизнь. Жизнь — в движении.

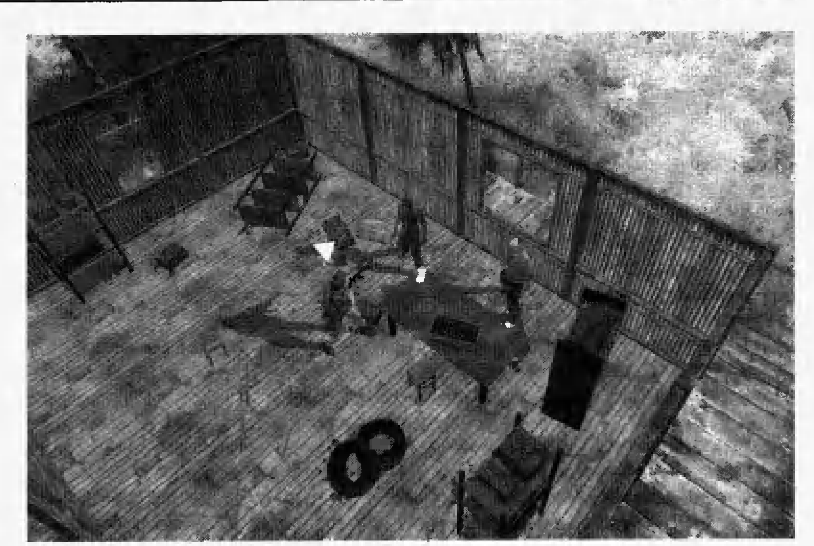
В добрый путь...

**Павел "barney" Брель**

## ДАЙДЖЕСТ

*Начало на стр. 2-4*

В 9 часов утра 7 сентября **EverQuest II** впервые "заговорил" по-русски. Это свершение стало результатом работы отдела локализации "Акеллы", который трудился над адаптацией EverQuest II в тесном сотрудничестве с Sony Online Entertainment. На данный момент русскоязычные пользователи могут посетить два масштабных мира онлайновой игры, Barren Sky (где разрешено только PvE — игроки против монстров) и Harla Dar (PvP — бои между игроками не запрещены). Перевод всех локаций, квестов, предметов и названий занял целый год, но оно того определенно стоило — теперь, купив коробку с русской версией EverQuest II или став обладателем ключа активации (который продается в интернет-магазине Akella Online) и скачав клиент с http://forums.akella-online.ru/showthread.php?t=3832, игрок получает русскую оригинальную версию EverQuest'а, дополнения Desert of Flames и Kingdom of Sky, а также модули приключений The Splitspaw Saga, The Bloodline Chronicles, The Fallen Dynasty. Впоследствии чтобы продлить срок своего пребывания в одной из самых успешных онлайновых игр, нужно будет покупать ключи продления подписки, цена на которые находится в пределах 4 долларов. На фоне остальных сетевых развлечений (того же World of WarCraft) — совсем немного.



Jagged Alliance

Страсти вокруг тактического сериала **Jagged Alliance**, похоже, достигли своего апогея. Официальный издатель столь любимой нами игры, Strategy First, официально подтвердил расторжение соглашений с украинской Game Factory Interactive (GFI). Напоминаем, что последняя разрабатывала Jagged Alliance 3D и имела права на Jagged Alliance 3. Еще на проходившей весной Конференции Разработчиков Игр украинцы говорили о своем недовольстве разработкой третьей части сериала и мотивировали все неудачные элементы продолжения руководством "сверху". Ранее черная кошка уже пробегала между издателем и разработчиком — результатом стал переход Disciples III (над которой ранее работала GFI) в руки девелоперов из .dat. Однако наши южные соседи не унывают и обещают уже в октябре выпустить "свой" Jagged Alliance 3D — пусть и под другим названием. Помнится, чуть ранее GFI поговаривала о African Alliance, которая очень схожа с долгожданным продолжением Jagged Alliance...

EverQuest II

Когда вы будете читать эти строки, долгожданный градостроительный симулятор **Caesar IV** уже ляжет на полки магазинов. У стратегии, которой мы обязаны Tilted Mill Entertainment, много конкурентов на игровом рынке, но она все же имеет все шансы возглавить этот список. Причинами тому служат масштабность кампаний, богатый набор зданий и товаров для торговли, а также масса игровых режимов — начиная от всем знакомой "песочницы" и заканчивая сетевыми баталиями. Девелоперы позаботились, чтобы удовольствия от игры было как можно больше, поэтому возглавить престол Римской империи быстро не получится — количество игрочасов близится к сотне.

**Антон Борисов**

## НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

**Место жительства Robogear**
Компания "Технолог" открыла новый сайт, целиком и полностью посвященный своему воргейму с миниатюрами Robogear. На страницах нового ресурса можно будет найти сведения о легенде мира, в котором разворачиваются боевые действия, о наборах Империи и Протектората, о дополнительных листах армий, миссиях, схемах сборки и прочем. Искать все это богатство — на http://www.robogear.ru.

**Второй сет "Небожителей"**
Датой выхода второго сета ККИ "Небожители", пожалуй, можно считать 30 сентября, когда в Новосибирске (городе, где живут разработчики игры) прошел пререлиз. Что ж, отрадно, что новый сет, выхода которого поклонники ждали столь давно, все-таки появился. Подробнее смотрите на http://godlike.ru.

**Викинги вместо пиратов**
Компания WizKids в феврале 2007 года планирует выпустить расширение Pirates of the Frozen North к своей коллекционной стратегической игре Pirates. Путешествия во льдах, сражения с бородатыми викингами и, конечно же, поиски сокровищ уже обещаны.

**"Саргона" сдает позиции**
"Студия Электронных Развлечений" заявила о смене дистрибьютора своей ККИ "Небожители". После выхода второго сета (до которого осталось несколько недель) заниматься всеми вопросами по распространению этой игры будет "Мир Фэнтези". Эта новость означает, что "Саргона" (которая ранее была дистрибьютором "Небожителей") продолжает сдавать позиции, выпуская из своих рук не только западные проекты вроде Magic: the Gathering, но и российские разработки. Что ж, видимо, мы присутствуем при начале конца некогда известной и уважаемой компании и рождении нового гегемона рынка настолок на постсоветском пространстве.

**Игры — детям!**
Компания "Звезда" за прошедший месяц выпустила аж две настольные игры, предназначенные в основном для детской аудитории. Первая — "Степашкина арифметика" — подойдет самым маленьким, тем, кто еще только учится считать до десяти и пытается освоить такие понятия, как "больше", "меньше", "равно". А вторая — "Шахматы Третьего тысячелетия" — представляет собой переработанную версию шахмат с использованием фигурок военной техники.




### Клубные вести

**Настольные игры на Фестивале Аниме**
23-24 сентября прошел Первый Беларусский Фестиваль Японской Культуры и Аниме. По хорошей традиции на нем также работала секция настольных игр. В первый день Фестиваля все желающие смогли ознакомиться с коллекционной карточной игрой Legend of the Five Rings, которая только-только начинает пробивать себе дорогу к пользователям в нашей стране. Хорошо подготовленные специалисты не только рассказывали новичкам об этой ККИ, но и проводили для желающих обучающие партии. Ну а во второй день можно было увидеть демонстрационный бой по воргейму "Сегун" (одно из расширений "Эпохи Битв" от "Звезды"). Исход ожесточенного сражения двух самурайских армий решился в центре поля боя, где атаковавшая тяжелая кавалерия просто смела с лица земли практически все отряды противника. В будущем проведение секций планируется и на других аналогичных мероприятиях.

**Фестиваль Настольных Игр**
Появилась более подробная информация о Фестивале Настольных Игр "ЮниКок-2006", который пройдет в Минске с 6 по 8 октября. Во второй день Фестиваля можно будет принять участие в турнирах по ККИ Magic: the Gathering, Vampire: the Eternal Struggle, "Берсерк", "Война", "Путь командора". А в третий — собственноручно опробовать новинки игровой индустрии настолок. Подробную информацию о расписании работы Фестиваля ищите на http://unicon.boardgames.ru.

**Турниры по D&D Miniatures**
В сентябре в минском клубе Valhalla прошел первый в стране турнир по D&D Miniatures. В партиях по этой игре используются специальные наборы с миниатюрами, которые также подойдут для отыгрыша сражений в настольной RPG Dungeons & Dragons.

**Morgul Angmarsky**

ОБЗОР

# Dungeon Siege 2: Broken World

**Ты ушел... Ты оставил меня одного. Я шел за тобой, и каждая клеточка моего тела взывала к отмщению. Ты долго преследовал меня под маской таинственного друга, внезапно появляясь в тяжелые минуты моего пути, ты рассказывал мне удивительные вещи и даже смог вызвать у меня симпатию и расположение, прорвавшись сквозь барьеры настороженности... Ты предал меня! Когда черная душа Валдиса падала в Ад, к суккубам, демонам и бесам, я искренне полагал, что истерзанная земля Аранны обретет долгожданный покой. Как жестоко я ошибался! Но не зря я исколесил Аранну вдоль и поперек... Я многому научился, обрел преданных и смелых друзей, готовых идти за мной до конца. Я завел любимую зверушку, кормил ее, учил ее ненавидеть, показывая твой омерзительный портретик... Так трепещи же, мерзавец! Прислушайся! Слышишь шаги? То идет твоя смерть...**

**Твоя смерть, Темный Маг!**

**Жди меня!!!**

**Я иду...**

**Полное название игры в оригинале:** Dungeon Siege 2: Broken World.
**Жанр:** action-RPG
**Разработчик:** Gas Powered Games
**Издатель:** 2K Games
**Количество дисков CD в оригинальной версии:** 2
**Похожие игры:** серия Dungeon Siege, серия Sacred, Titan Quest, Diablo 2: LoD, Магия Крови, Заговор Темной Башни
**Минимальные требования:** Intel Pentium 4 (1.5 GHz), 256 MB RAM, 3d graphics card with 64 MB RAM (GeForce 3 Ti or higher), 1.5 GB free hard drive space
**Рекомендуемые требования:** Intel Pentium 4 (2.5 GHz), 1 GB RAM, 3d graphics card with 128 MB RAM (GeForce 4 or higher), 2 GB free hard drive space



## Король умер... да здравствует король!

Мягкий полумрак окутывал зал. Своды, стилизованные под внутреннее убранство египетских пирамид, мерцание сотен свечей, стены в затейливых рисунках и иероглифах... Саркофаги с недовольными пробудившимися мумиями... Многие смогли бы определить это место как гробницу Тал Раша. Недаром именно в такой обстановке проводился званый вечер, на котором можно было услышать многое. И даже, предположительно, имя лучшей экшен-РПГ года. На самом видном месте красовался огромный пустой трон, над которым был виден портрет, изображавший кого-то рогатого и шипастого, кажется, с хвостом... Возле трона расселись почтенные старцы. Вон сидит совсем дряхленький Nox, рядом с ним прикорнул в старческой дреме забытый потомками Revenant, а это... да это же из-под кустистых седых бровей озорно поглядывал Darkstone!!! А кто это там собрал вокруг себя такую толпу почитателей? Ага, Baldur's Gate! Не видно, первый или второй, хотя, впрочем, какая разница, оба великолепны...

— Кого я вижу! Сам DS2BW!!! Очень рад увидеть вас здесь. Какая честь!

DS2BW вздрогнул и обернулся на голос. Нагло ухмыляясь, на него смотрел Titan Quest (TQ), причем без признака малейшего почтения во взгляде. Треклятый соперник!!!

— Oh thanks! But the honor is mine!!! — ответил вдруг DS2BW и сам испугался звучания своего голоса.

— Ха! Тебе удалось рассмешить меня, равно как и многих моих почитателей! Стыдись! Как не совестно тебе предлагать игроку однообразные диалоги, нагоняющие скуку и сон, к тому же так отвратительно переведенные?

— Зря стараешься, уважаемый TQ, очернить меня. Что ж ты не упомянул о появившихся в моих сюжетных роликах жестикуляции и мимике, которые еще лучше передают обуревающие героев чувства? А вот реплики моих персонажей и NPC ненамного уступают твоим. Да и зачем вообще нам качественные диалоги? Мы что, Фаллауты или Невервинтеры какие? Знай себе, пролистывай диалог да смотри, что в журнале написали! Или того проще — кроши все, что шевелится, а там разберемся! — поучительно поднял палец вверх DS2BW.

— Эти всхлипы и стенания не делают тебе чести, уважаемый коллега! — в глазах TQ вспыхнуло торжество. — Давай без обиняков, начистоту? Ты ведь появился на свет, чтобы упрочить позиции вашей известной семейки? Не отпирайся, желание овладеть троном, скипетром и державой владыки экшен-РПГ застит тебе глаза?

— Я займу причитающееся по праву мне место, — DS2BW легко выдержал испепеляющий взгляд. — Я всем известен, уважаем, я много над собой поработал, чтобы сметь сравниться с самим (быстрый взгляд на портрет над троном)... С лучшим!

— Благодарю вас, коллега, вам удалось рассмешить меня! — произносимые слова сочились ядом. — Но неужели ты и вправду рассчитываешь снискать уважение, которого добились твои знаменитые предшественники?

— Разумеется. Любители жанра должны оценить новую расу гномов, которой я по праву горжусь, две новых специализации со своими скиллами, силовыми ударами и спеллами, завязанными на оружии! Отмечу и переработанный спеллбук, в котором стало больше слотов под автокастуемые заклятья. Само собой, игроков ждут новые приключения, новые локации, целых четыре десятка новых монстров, что в итоге должно составить около пятнадцати игровых часов, складывающихся из десяти для прохождения основных квестов и пяти — для побочных...

— Оставь свой рекламный слог для кого-нибудь другого! — гневно сверкнул очами TQ. — Что ты там сказал? Новая раса? Жаль, что в древней Греции, Египте или Китае не жили все эти гномы с эльфами и орками! Уж я бы дал волю фантазии! А тут что? Жалкий выбор стал чуть менее жалким? Да уж, повод для гордости... Ты про специализации новые заикался? Как там... Blood Assassin и Fist of Stone? Фактически, новые профессии являются смесью боевой магии и искусства стрельбы из лука, а также природного чародейства с навыками ближнего боя! Ах, ну да, ты не забыл их наделить собственными умениями! Смешно! Каждому из новеньких всучил по одиннадцать скиллов и по четверке связанных с ними суперударов? Научил ассассина вытворять фокусы с кровью, своей и вражеской, а адептам исконно гномьей магии камня открыл возможности использовать силу гор? Теперь, наверное, гордишься собой? Смотри, не оцарапай гордо задранный нос о потолок! Скиллы моих-то персонажей поориганальней будут, да и восемь предложенных профессий заставят прочувствовать радость выбора! А если учесть объединение профнавыков героя? Чего молчишь? Сказать нечего?



— Ну, насчет разнообразия в выборе героев помолчал бы, — усмехнулся DS2BW, — не тебе с двумя скинами для персов говорить об этом. А что касается оригинальности скиллов, то могу поздравить тебя. Действительно, необычны умения твоих героев, да и в бою реально применимы, в отличие от некоторых (легкий кивок в сторону настороживщегося Sacred). Однако баланс присущ скиллам не только твоих героев, у меня с этим тоже полный порядок.

— Возможно... Но как ты смеешь претендовать на что-то с малым до смешного количеством умений героев? Ведь на каждого приходится не более двух десятков скиллов! И это учитывая достижения того, кто с легким смешком оставил свой трон нахрапистой и тщеславной молодежи! Ведь как он позволял развернуться фантазии!!! Около полусотни одинаково полезных умений на перса, причем даже известные мудрецы не могли сойтись во мнении об оптимальном методе прокачки! Эх, ведь были времена...

— Да, я вынужден признать, что для каждого из моих персонажей вряд ли можно подобрать равноценный альтернативный вариант развития... И даже то, что этим грешат многие из нас, не оправдывает меня. Зато я честно попытался исправить ситуацию отсутствием каких бы то ни было запретов на использование любых способов уничтожения врага. В итоге все персонажи получают возможность раскачать тот навык, каким хотят овладеть... Я так понимаю, ты воспользовался достоинствами своего старшего брата DS2? А что ты сделал сам?

— Замечу, что кроме уже названных новшеств, изменения коснулись геймплея. И без того насыщенный экстримом и непростыми сражениями, он теперь стал еще более...

— Однообразным? — презрительно прищурился TQ. — Примерно так же, как у тебя получилось с внешним видом некоторых врагов, сменивших естественный кожный покров на металлическую экзотику? Суть все та же, оболочка другая. Очевидно, нас ждут все те же битвы с боссами, уступающие по сложности схватке с ватагой монстров из очередной подворотни?

— Ошибаешься! — торжествующе улыбнулся DS2BW. — Я умею учиться на своих ошибках. Теперь не только основные боссы в актах, но и промежуточные злонамеренные бестии станут смертельно опасны даже для крутых героев, причем отныне мощь врага на поле боя будет соответствовать его значимости в разворачивающемся сюжетном действе. Предрекаю гораздо более частое общение с восстанавливающим NPC, присваивающим себе наше золото как плату за рессурект усопшего перса.



— То есть ты хочешь сказать, что все стало просто замечательно? Что-то не верится. Особенно в свете того, как быстро проходятся квест за квестом, как быстро пополняется список выполненных заданий. Быть может, все дело в возросшей линейности локаций?

— Да... К сожалению, разработчики не услышали моих просьб и урезали многочисленные ответвления от основной сюжетной трассы, которыми славился оригинальный DS2 (прости, братишка, я тебя не достоин!). Теперь уже вряд ли можно будет говорить о свободе выбора направления движения отряда.

— Ага!!! Теперь я вижу, что ты просто недоработанный игропродукт, который вышел в свет не потому, что у разработчиков накопилась масса оригинальных идей и интересных нововведений, а вследствие рекламного хода, который должен был попытаться оспорить мое лидерство в жанре экшен-РПГ!!! Чего только стоит появление в тебе, уважаемый DS2BW, NPC, умеющего перераспределять уже потраченные скиллпойнты! Только не ври, что сам додумался.

— Ну, ведь можно и воспользоваться чужой удачной идеей, что велосипед изобретать-то? — смутился DS2BW, густо покраснев. — Не думаю, что средств для победы надо стесняться. Тем более что по многим чисто техническим параметрам мы находимся в равной категории...

— Если ты имеешь в виду графику, моя-то покруче будет, — напыжился TQ. — Да и твои музыкальные темы в подметки моим не годятся...

— Спорный вопрос, уважаемый оппонент! Графика у меня ни в чем не уступает твоей. А музыка идеально соответствует моему общему стилю, духу, атмосфере — называй как хочешь! А вот ты бы со своей статичной камерой помолчал бы...

Взыграли трубы. На помост вышел глашатай и, прочистив горло, начал речь. "Сейчас мы узнаем имя лучшего!" — возникла у всех в головах одна и та же мысль. Притихли конкуренты, проснулись старички и с неподдельным интересом приникли к слуховым аппаратам. Даже вечно шумящая молодежь настороженно ловила каждое слово, приоткрыв рты.

Что они решили? Подождем итогов в конце года!

**Данила "ВОЛКОЛАК"**
**Диск к обзору предоставлен сетью магазинов "Мистерия Звука"**

**РАДОСТИ**

**Новые расы, профессии, умения героев**
**Дополненный и усиленный монстрятник**
**Улучшенная анимация персонажей**
**Новая амуниция, оружие и сопровождающие животные**
**Преемственность серии**
**Нововведения действуют и в оригинальном DS2**

**ГАДОСТИ**

**Быстрое прохождение сюжетной линии**
**Отсутствие значительных положительных изменений**
**Оглядки на достижения коллег по жанру**
**Однообразные монотонные диалоги**

**ОЦЕНКА**

**7.5**

**ВЫВОД**

**Вполне симпатичный и качественный аддон к замечательной оригинальной игре. Лихорадочность в связи с ускоренными сроками выхода игрового проекта сказалась на непростительно малой продолжительности актов и некоторой недоработанности новых персонажей. Подобное поведение Gas Powered Games можно объяснить желанием полноправно доминировать в жанре, что особенно актуально в свете необъяснимо пустующей ниши, где геймеры который год ожидают увидеть любимого рогатого и шипастого Дьябло**

ОБЗОР

# Alien Shooter 2



## Человек...

Ты пришел... Были времена, когда планетой, которую ты называешь Земля, правили мы. Правили, как и множеством других миров. Мое сердце сжимается от скорби, когда я вспоминаю колоссальный природный катаклизм, унесший жизни всех владык вашего мира... Владык, чьи кости, найденные в земле, поражают вас размерами и заставляют учащенно биться ваши ничтожные сердца при мысли о величии ушедших властителей. Вы презренные букашки, родившиеся из грязи под ногами исконных правителей этого мира, вы — черви, расплодившиеся на останках былого величия... Пресмыкание и раболепие — вот ваш удел. Мы не трогали вас, но вы не воспользовались подаренной вам жизнью. Вы плодились и развивались, тщетно пытаясь достичь истинного величия. Ваша наглость и невежественность даже позволили вам напасть на наши передовые разведывательные отряды, которые не смогли уничтожить вас. Ну что ж. Наши цивилизации столкнулись, и выживет лишь одна. Кровь павших товарищей взывает к отмщению...

Месть будет иметь солоноватый привкус.

Обещаю.

## За неделю до вторжения

***Обращение главкома инопланетян к своим солдатам (радиоперехват ВВС Земли, примерный перевод)***

— Други мои! Зеленокожие, шипохвостые, перепончатокрылые! Нам объявил войну человеческий род! Безо всякого предупреждения, вероломно они смели появиться в нашей галактике, тем самым поправ основы добродетели и морали! Мы не смогли стерпеть звонкой пощечины, нанесенной нам самим фактом существования высокоразвитой цивилизации на территориях, где имеется наш непосредственный интерес! (Какая сложная фраза для солдат! Ну я этим составителям речей по возвращении устрою! — подумал главком). Не скрою, в прошлом мы сталкивались с представителями людей, которые вместо дружеского контакта проявили неприкрытую агрессию! Им, видишь ли, не понравились гастрономические пристрастия наших послов, пообедавших человеческой дипмиссией! Люди попрали право неприкосновенности парламентеров и расстреляли наших послов прямо во время трапезы! Продлевая свой гнусный список злодеяний, представители человеческой расы уничтожили разведывательный корпус нашего славного воинства! Аналитики сходятся во мнении, что тогда мы потерпели поражение из-за вопиюще несправедливого соотношения сил: в каждом сражении принимало участие жалких пару тысяч наших доблестных воинов из расчета на одного человека! Но мы учли эти ошибки и готовы смыть наш позор кровью врагов!!! Вырвите их сердца! Принесите мне их черепа! Задача ясна? Раааааазайтись!!!

**Жанр:** аркадный экшен с элементами РПГ
**Разработчик:** Sigma Team
**Издатель:** 1С
**Количество CD в оригинальной версии:** 2
**Похожие игры:** Alien Shooter; Crimsonland; Evil Invasion
**Минимальные требования:** процессор Pentium III 1 GHz, оперативная память 256 MB RAM, видеокарта с 32 MB (GeForce2/Radeon 8500), 1 Gb места на жестком диске
**Рекомендуемые требования:** процессор Pentium III 2.5 GHz, оперативная память 512 MB RAM, видеокарта 128 MB (GeForce FX5700/Radeon 9600), 2.5 Gb места на жестком диске

## За два дня до вторжения

***Заседание военного штаба инопланетян (из данных разведслужб Земли)***

Итак, господа, нам предстоит нелегкая задача — победить многократно уступающие нам силы землян! Что показала наша разведка? Что?! Эти презренные букашки тоже подготовились к войне? И более того, хотят разделаться с нами силами одного-единственного героя с приспешниками? Вот как... И кто же конкретно нам противостоит? Горстка землян, каждый из которых обзавелся предысторией и уникальными умениями на выбор? И что ж там они умеют? Лечиться? Гипнотизировать? Видеть в темноте? Боксировать? Восстанавливать жизнь за счет смерти врага? Почему никто не говорил мне этого раньше? А еще что-нибудь умеют? Повышать уровень и получать скиллпойнты? Очень интересно. И что ж они там повышают? Здоровье? Ну тут все ясно. Силу? Как, и она дает прибавку к хелсам? А-а-а, еще сила и слоты в инвентари добавляет? Так, так... Что еще? Точность, скорость? Тут все понятно. Интеллект? Нам что, маги будут противостоять? Нет? Ну, слава Богу! А зачем тогда это умение? Позволяет использовать продвинутые имплантаты? Вы что хотите сказать, нашим парням придется сражаться с этими нашпигованными микросхемами и чипами полукиборгами? Час от часу не легче... А что там с оружием врага слышно? Пять видов, и все прокачиваются для возможности применять в бою продвинутые боевые модели? А конкретней? Пистолеты, дробовики, пулеметы, ракетницы и энергетическое оружие? Всего более пяти десятков образцов современного реального и футуристического оружия? Похоже, мы влипли, ребята... Чем добьете? Они научились пользоваться боевыми машинами, стационарными пулеметами и роботами? И это не говоря о том, что у них на услужении бронежилеты десяти типов, радары, фонари, приборы ночного видения, аптечки, боевые дроны? Да, а откуда вы это все знаете? Прочитали хороший мануал? Все! С меня хватит! Пойду попытаюсь уйти в отставку...




## День вторжения

***Краткие инструкции штурмовым отрядам инопланетян (сведения получены с помощью несанкционированных пыток военнопленных)***

Джентльмены! Нам предстоит стать наконечником копья, пронзающего презренного врага! Слушайте меня внимательно, то, что я скажу, может помочь вашей инопланетной заднице выжить в этой войне! С неприятелем мы столкнемся в пределах научно-исследовательского центра М.А.Г.М.А.. Обратите внимание — максимальное разрешение увеличилось, и на мониторе мы стали выглядеть несколько мельче, что должно помочь нам избегать попаданий. В рамках боевой операции будут участвовать до трех тысяч солдат с нашей стороны и до пяти десятков смогут одновременно появляться на мониторе. Хочу особо отметить, что зачастую спуски в шахты плохо видны ввиду их необъяснимой замаскированности, поэтому старайтесь использовать такие проблемы врага! Разведка докладывает, что путь, которым следуют солдаты людей, отмечен стрелочками. Используйте этот факт! Устраивайте засады, нападайте из-за угла! Штурмовики ближнего боя, атакуйте только когда взорвутся заготовленные нами мины-ловушки, а то я знаю ваш берсеркерский нрав! Летающие легкие стрелки, ну зачем вы тупо вылетаете на врага, тесно сбившись в стаю? Хотите, чтоб залп из гранатомета разметал ваши бренные останки по окрестностям? Сколько раз повторять, что надо прятаться в кронах деревьев в углах карты, там вы сливаетесь с окружающими пикселями и совершенно не видны! А вы что ухмыляетесь, тяжелая артиллерия? Я устал уже говорить, что ракеты с ваших переносных наплечных комплексов легко сбиваются пулями врага, поэтому не стойте рядом, старайтесь разойтись, чтобы давать залпы с разных сторон. К тому же, если врагу удастся повредить ваши наплечные комплексы, они взорвутся и нанесут приличный урон всем, кто неосмотрительно стоял рядом.

Теперь общие инструкции. Видите бочонки? Упаси вас Всевышний стоять недалеко, когда вражеская пуля в них угодит! Распадетесь на атомы! Если увидите стационарную установку ведения огня... как какую? Ну, типа пулемет огромный... ясно? Одним словом, не пытайтесь толпой, а особенно в одиночку уничтожить эту дрянь. Помните, такие турели управляются подлыми человечишками из соседней комнаты — их и ищите! В темных локациях атакуйте сразу и отовсюду, но сперва дайте людям зайти в нашу ловушку... Тьма — лучший друг не только молодежи, но и наш тоже. Знайте, их смехотворные фонарики не смогут разогнать весь мрак, а приборов ночного видения на первых порах у врага нет. Да, чуть не забыл. Оказавшись на просторах корпорации М.А.Г.М.А., не ешьте вы все эти боеприпасы и оружие! Ведь когда вы умрете, съеденное вывалится из вас к вящей радости противника.

И еще. Заметили, что эти мерзкие людишки теперь разъезжают по открытым участкам на модернизированных "хаммерах", вооруженных мощными пулеметами? Заметили? Так не лезьте же тупо на эти машины, подождите, пока они завязнут в окружающих кустах и деревьях, готовых поспорить прочностью с железобетоном!

Обслуга телепортов призвания! Костьми ложитесь, но не допустите уничтожения охраняемого объекта! Помните, ваша сила в численности! Пусть враг бежит от неиссякаемых толп нашего славного воинства!

Теперь что касается вражеского вооружения. По данным разведки, эти нечестивые твари, поправ основы гуманизма и любви к ближнему, будут применять самые коварные орудия убийства. Что тут говорить, когда уже в самом начале против нас будут использованы такие шедевры, как гвоздемет, сигнальный пистолет-ракетница или горелка для сварки металла. Ужас сковывает мой разум при мысли, что на вооружение врага поступили не только советские АКМ и американские "эмки", но и тяжелые ручные пулеметы с ленточным питанием, глядя на которые прослезился бы от умиления их человеческий герой "железный" Арни! И это не говоря об экспериментальных моделях пистолетов, по сравнению с которыми знаменитый "Десерт Игл" кажется детской игрушкой! А переносные ручные ракетные установки с тремя стволами и инфракрасным лучом наведения? А ужасные энергетические бластеры, все эти плазменные и ионные ружья и пушки? Поговаривают, будет применено даже оружие, замораживающее живые ткани при помощи химической реакции! Да-да, эта жуткая легенда первого вторжения и вечная зависть Sub-Zero!

Ладно, хватит! А теперь — по позициям! Вперед!

**Данила "ВОЛКОЛАК"**
**Диск предоставлен торговой точкой на Западном рынке "Павильон 2, ряд 12л"**

**РАДОСТИ**

- **Появление прокачиваемых навыков и умений у героев**
- **Наличие в кампании основных и побочных заданий**
- **Возможность сетевой игры**
- **Увеличенный арсенал вооружения, амуниции и прочего**
- **Обновленный парк используемой техники**
- **Новые монстры**
- **Командные бои с ведомыми AI союзниками**
- **Погодные условия (дождь, туман)**
- **Преемственность (атмосфера, драйв, музыка)**

**ГАДОСТИ**

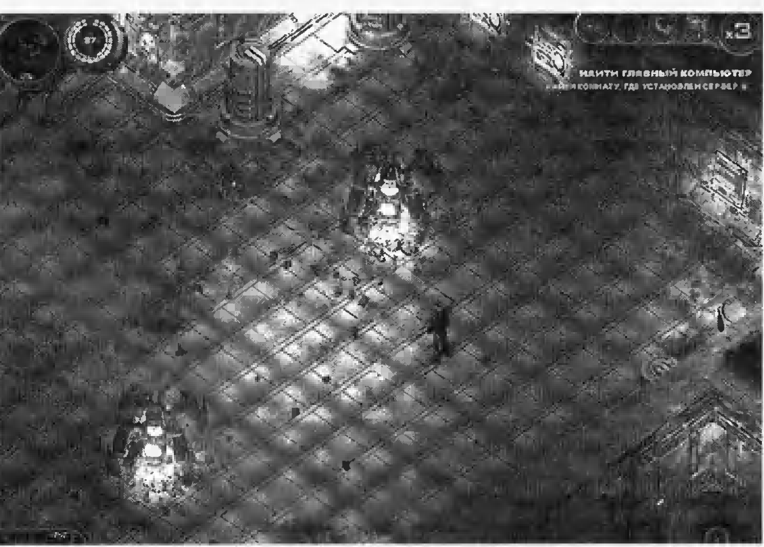
- **Графика, далекая от современных эталонов**
- **Статичная камера без приближения-удаления**
- **Проблемы с мелкими переходами на локации**
- **Постоянное увязание в окружающих предметах**
- **Повышенный износ мышки :)**

**ОЦЕНКА**

# 8.0

**ВЫВОД**

**Знаменитая безбашенная аркадная стрелялка переживает новый виток своего развития. Игра сохранила самое главное — атмосферу, где уместны тысячи врагов, тонны оружия и горы отстреляных гильз. Однако мелкие вышеперечисленные недоработки не позволяют в полной мере насладиться массой интересных нововведений, которыми полнится вторая часть Alien Shooter, что, правда, не помешает последней обосноваться в сердцах преданных поклонников**



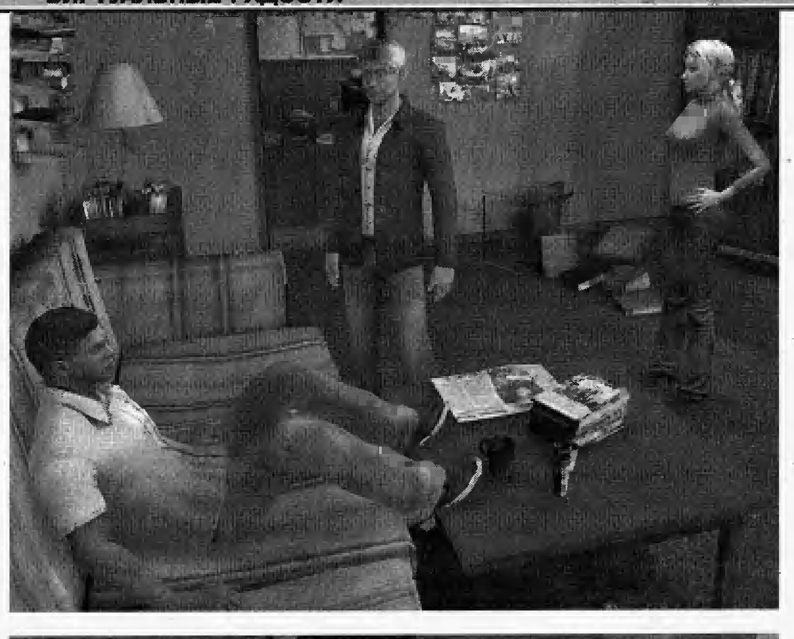



ОБЗОР

# Broken Sword: The Angel of Death

**Подводить итоги года пока рановато, но уже сейчас можно спокойно судить — 2006 на адвенчуры выдался урожайный, только не будем говорить о качестве того, что оказалось в магазинах, многое из этого ждали с нетерпением и даже с каким-то завидным трепетом. Что-то не получилось, что-то не дотянуло даже до анонсированного своего уровня, не говоря уж о мечтаниях самих геймеров. С началом осени, жаркой поры в игровом мире, мы наконец-то сможем насладиться тем, что так давно ждали, — буквально возрождение одной популярнейшей квестовой серии в виде Broken Sword: The Angel of Death.**

**Жанр:** adventure
**Разработчик:** Revolution Software\ Sumo Digital
**Издатель:** THQ
**Количество дисков в оригинальной версии:** 1 DVD
**Похожие игры:** серия Broken Sword, The Da Vinci Code, Dreamfall: The Longest Journey.
**Минимальные требования:** Pentium 4 1.4 GHz, 256 MB RAM, 128 MB Shader model 1.1 compatible video card, 2.6 GB free hard drive space
**Рекомендуемые требования:** Pentium 4 1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Shader model 1.1 compatible video card, 2.6 GB free hard drive space
**Официальный релиз:** 12 сентября 2006 года







## Сломанный клинок

Первая часть серии BS, называвшаяся Broken Sword: The Shadow of the Templars, в свое время (до неприличия давно) произвела много шума. Сейчас найти ее на прилавках в каких-нибудь сборниках фактически невозможно. Раритетом является и вторая часть Broken Sword: The Smoking Mirror — сиквел пускай и был встречен положительно публикой, но свою порцию критики все же получил. Правда, некоторую роль в этом сыграл колкий юмор игры. И вот настало новое тысячелетие, эпоха шутеров и консолей, квесты на грани вымирания, а публика ждет третьей, объявленной заключительной части — Broken Sword: The Sleeping Dragon. Пожалуй, по шуму вокруг себя эта часть превзошла как вторую, так и первую, ибо то, что геймеры увидели, оказалось совершенно не похожим на BS, чуждым, попахивающим халтурой. В тот момент мало кто не вспоминал родственников Чарльза Сесила, геймдизайнера серии. А все из-за чего? Переход в 3D, прошедший не лучшим образом, исчезновение point-and-click, однообразный геймплей и некоторые другие моменты сильно рознили "заключительную" часть с остальными. Вот так, то, что намечалось стать апофеозом, стало болезненным фиаско. Но такой поворот событий дал возможность Сесилу продолжить сериал — надо же исправлять положение, не пропадать же пускай слегка очерненному, но все-таки уважаемому брэнду!

## "You are crazy!"

**©Anna Maria**

Предсказуемость не есть хорошо, а когда она превращается в нечто похуже, то нужно грызть ногти или делать ноги. Фиаско Broken Sword: The Sleeping Dragon оказалось не только неожиданным и чуть ли не фатальным в судьбе серии, но также в судьбе вечно неунывающего нашего Джорджа Стоббарта, голубоглазого блондина с Калифорнийского побережья. Теперь он у нас всего лишь мелкий-премелкий клерк, проживающий в мрачном дождливом Нью-Йорке, и нет никаких предпосылок того, что Джордж сможет выбраться из этого дна. Впрочем, он не унывает, благо, воспоминаний прошедших бурных лет ему хватит надолго.

Разработчики просто жаждали создать реалистичную картину вокруг. Думали, ребяточки, опять веселая сказочка на ночь будет? "Джордж Стоббарт против инопланетных пришельцев"? Или "Джордж Стоббарт раскрывает план вселенского заговора?" Куда уж! На драконах и марсианских хрониках сейчас далеко не уехать, народ любит что-нибудь горяченькое, огнестрельное и "шоб крови-и-и побольше". Итог всех этих хождений по мукам таков...

...Однажды утром вбегает в офис к Джорджу красивая (других не держим) блондинка и начинает лепетать всякую интригующую несуразицу про какие-то манускрипты, заговоры, ну а в следующую секунду в офис, вслед за ней, врывается банда головорезов — и понеслась пурга-кочерга неоригинальностей. Не подумайте, сюжет не шаблонный в целом, но его "позвоночник", костяк, как говорится, состоит если не из кричащих, то, во всяком случае, известных штампов разных лет. Оригинальничать надо уметь, но и применять шаблоны — тоже. Разворачивающееся на глазах представление полно поворотов, на которые когда-то вешали ярлыки "неожиданный". Теперь абсолютно никакого удивления, да и вообще какой-либо реакции не вызывают. Ну вот, что удивительного в том, что нас после бурной ночи, с раскалывающейся головой, в постели (одного, заметьте!) застает местная полиция и кидает в последующий час за решетку? "Было" — мысленно отмечаем галочкой. Или пришедших к нам на выручку переодевшихся старых друзей? "Было" — вновь галочка. Да, даже эта завязка, с "неожиданно" свалившейся на голову девушкой и погоней за ней — старо как мир.

Сюжет — словно мозаика, причем элементы получившейся картинки из разных наборов. Картинка сменяется картинкой, сцена — сценой, и в результате выходит блюдо, которое и винегретом назвать сложно. Еще недавно мы противостояли итальянской мафии, час спустя о ней уже забыли, ибо у нас новая напасть — церковь. Куда-то летим, бежим, элементы мозаики складываться в общую целостную картину не желают — и вдруг конец, сумбурный и туманный.

## "А клюшкой по лбу не хочешь?"

Возвращать на рынок Broken Sword примерно в том виде, в котором игроки видели его в последний раз, было бы верхом глупости, и никакого авантюризма иль риска здесь и близко бы не было. В работе над четвертой частью разработчики не поперлись вновь в темный лес, пытаясь нечто "новое в жанре" привнести, а вернулись, слава хлеборезке, к традициям классических квестов от третьего лица.

Пропавший в так и не признанной The Sleeping Dragon point-and-click был-таки возвращен. Но как в старые добрые времена обходиться одной только мышкой при прохождении уже не удастся. И дело не в том, что девелоперы внедрили боевую систему (ее в игре нет и помине, так что можно вздохнуть). Игроку не надо злостно махать клюшкой, драться на кулаках — все "успокоения" мешающих нам особ будут происходить по старинке интеллигентно. Однако, вместо TPS, в игру были имплантированы элементы легкого стелса. Причем операция проводилась явно специалистами, не перепутавшими "печень" с "легкими". Тем не менее, примерно треть игрового процесса занимают действия, которые с квестом совершенно ничего общего не имеют. Например, долгое выжидание, пока караульный отойдет на безопасное для нас расстояние и деликатно отвернется, чтобы мы успели добежать во-он до того прохода, в тенек. А чтобы не словила нас за шиворот монашка, на глаза которой мы попали секунду назад, приходится скоренько перелезать на соседний балкон, через перила. И таких моментов наберется многовато. Иногда от этого устаешь, что, впрочем, не является признаком несбалансированности геймплея.

Стелс стелсом, но ведь мы видим перед собой преимущественно квест (есть те, кто не видит?). Разработчики рассмотрели жалобы на огромное количество ящиков и задачек, с ними связанных, в предыдущей части BS, при этом, правда, выразились, что считали эти загадки с ящиками весьма интересными. "И все-таки они впихнули" — вот что приходит на ум в самые первые (!) минуты игры, еще не успели мы выйти из первого помещения — лови, квестер, гранату! То есть, ящик. Радует одно, встречаются данные квадратные и прямоугольные объекты хоть и частенько, но относительно виденного в The Sleeping Dragon, конечно, маловато будет.

Уровнем сверхъестественной сложности головоломки, что почти ежеминутно обрушиваются на голову игрока, похвастаться не могут. Есть места, которые вгоняют в ступор, но сложность они представляют лишь в том случае, если игрок невнимателен. С точки зрения логики задачки в большинстве правильны, так что до любого решения можно додуматься.

Инвентарь обширный, и причина не в том, что игроку придется бегать и собирать урожай из черствых буханок, ножей и фотографий — просто вещи не исчезают даже после использования. Важной штуковиной за пазухой будет тяжелая клюшка для гольфа. Конечно, не гравиган, но пользу тоже приносит немалую: хочешь — вместо лома будет, хочешь — предметом заговаривания собеседника. Столь же часто придется пользоваться PDA — именно им, ненаглядным, не только записываются все наши приключения, но и взламываются самые разнообразные сервера, от национальных библиотек до компьютеров Ватикана! Сложность хака выше, чем наблюдавшаяся в Dreamfall (там вообще отсутствовала какая-либо сложность), но трудностей в прохождении не создает.

Диалогов не так много, как в квестах давности, допустим, десятилетней, но больше, чем в предшественнице. Жаль, на литературность они не претендуют: в основном простые предложения, легкие для понимания даже тем, кто плохо владеет английским.

## "Кто облажался?! Я облажался?!"

Если стелс в квесте считать следствием, то первопричиной является здешняя трехмерность. Забудьте о красивых, завораживающих "задниках", о шедевральных пейзажах за спиной героя! Это никому теперь не нужно, всем подавай HDR, сглаживание и угловатые модели. Скажем сразу, не томя, графику BS4 хорошей, приемлемой и другими мягкими словечками обозвать не получится. Положение спасает одноплатформенность проекта Чарльза Сесила. Так как разработка велась исключительно для PC, проблем в виде некачественного порта, размытых и никчемных текстур избежать удалось. Тем не менее, графически The Angel of Death от того же Dreamfall далеко и не ушла. Текстуры четче, но не радуют глаз, полигонов на человеческих моделях чуток больше, и все же не хватает для того, чтобы не проклинать угловатость персонажей, цветовая гамма немного помягче — жаль, встречаются локации совсем уж бедные на красочность. Сам же стиль скорее мультяшный, чем реалистичный.

Ролики — конечно, сработанные на движке — радуют режиссурой, движения камеры плавны, ракурсы неплохи, но не настолько, чтобы встать и зааплодировать. Другое дело — анимация. Если в роликах все прописано, четко и умело выполнено, то в обыкновенных геймплейных диалогах из какой-либо анимации присутствуют едва заметные потуги мимики. Получается разговор каких-то андроидов сборки типа made in China. Деревянность компенсируется приятной, право слово, озвучкой (чего стоят только реплики самого Джорджа!).

Когда в какой-либо игре встречаются так называемые "бонусы", просто невозможно не улыбнуться этому ребячеству. И ладно это были бы великолепные зарисовки, какие-то любопытные картиночки, так нет же, всунут опять какого-нибудь хлама — наслаждайтесь, мол, ребятки.

Кстати, еще одним из предпринятых девелоперами способов растянуть игровое время стала возможность почитать исторические заметки. Материалы, доступные игроку, ни глубиной, ни размерами своими не покорят, но почитать было бы полезно, к тому же это тесно переплетается с игровым процессом.

**Берлинский Gosha**

**Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by**

**РАДОСТИ**

**Возвращение к традициям серии**
**Хорошо сбалансированный, без "пробелов" игровой процесс**
**Качественное озвучивание и хороший юмор**

**ГАДОСТИ**

**Скудная, местами даже отсталая графика**
**Малоинтересный, насквозь проштампованный сюжет**

**ОЦЕНКА**

**8.0**

**ВЫВОД**

**В эпоху, когда балом правят такие амбициозные проекты, как Fahrenheit, сюжет о спасении мира красавцем-блондином — это уже неактуально и способно задеть только в мастерски поданной истории, которой storyline четвертой Broken Sword, увы, не является. Перед нами неплохая адвенчура славных кровей, но на что-то большее, чем рейтинг "просто хорошо", не претендует**

ОБЗОР

# Call of Juarez

**Вестерны, к сожалению, остались на обочине истории. Об этом можно говорить уверенно и как о свершившемся факте. Немногие нынче зачитываются Джеймсом Фенимором Купером, погружаясь в перипетии приключений Натти Бампо, более известного как Кожаный Чулок, Зверобой или Соколиный Глаз, а чаще всего — Следопыт. Пусть знакомо имя Клинта Иствуда, гениально исполнившего роль безымянного ковбоя в фильмах Серджио Леоне, а позже снявшего несколько лент самостоятельно; но кто помнит Гойко Митича? Только люди старшего поколения. Они могут рассказать, что этот югослав снялся и сам срежиссировал более десятка отличных картин в жанре приключенческого вестерна. "Чингачгук — Большой Змей", "Апачи", "Венниту"... забыты. Чуть живее в людской памяти удачный "Быстрый и мертвый", но и он не вернул былой моды на вестерны.**

**В игровой индустрии ситуация не лучше. Древний интерактивный тир Mad Doc, никакой, но более свежий Dead Man Hand's и двоякий Gun не делают чести романтике Дикого Запада. Кроме этой бедовой троицы ничего и не припомнишь.**

**И вот — Call of Juarez! Со скринов злобно скалятся шрамированные ковбои с извечными шестизарядными кольтами в руках, разукрашенные индейцы размахивают отточенными томагавками, копыта лошадей вздымают облака пыли в бешеной скачке и солдаты в синих мундирах отчаянно обороняют атакованный налетчиками поезд.**

**Двух мнений быть не может — это он! Вестерн.**

**Прочь из салуна! Туда, где кобура привычно оттягивает ремень, палящие лучи солнца обтекают широкие поля шляпы, а в кармане кожаных штанов ритмично названивает хор патронов. Пора показать всем, у кого самая быстрая рука по обе стороны фронтира. Сыграй на прощанье, тапер! Сыграй нам Эннио Морриконе! Да, ту самую... Ковбойскую...**

**Мы идем на Зов Хуареса.**

**Жанр:** FPS
**Разработчик:** Techland
**Издатель:** Ubisoft Entertainment
**Похожие игры:** Gun
**Количество дисков в оригинальной версии:** 1 DVD
**Рекомендуемые требования:** Pentium 4/Athlon XP 3 ГГц, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель с 256 Мб памяти, 2 Гб на винчестере
**Минимальные требования:** Pentium 4/Athlon XP 2.2 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 2 Гб на винчестере





Будь то выжженная, с колышущимся от жара воздухом, прерия или одинокое, потерянное в холмах ранчо, или устье горной речки, поросшее редким лесом — все в CoJ выглядит на ять! Как можно было настолько приукрасить движок "Хрома", насовав в него HDR-а, оснастив поддержкой третьих шейдеров, не забыв подрисовать к каждому объекту достоверные динамические тени? Воистину, разработчики проделали огромную работу!

Дымкой, изредка закручиваясь в смерчики, стелется белая пыль над землей; река играет солнечными зайчиками, что сумели прорваться сквозь густые кроны деревьев; вдоль улиц приграничного города жмутся друг другу облупленные здания. Пейзаж достоверен, красив и четок, он не распадается вдали на составляющие части, не прикрывается стыдливо пленкой тумана. Забравшись повыше, можно часами любоваться открывающейся картиной, восторженно матюгаясь на закат и начиная понимать Высоцкого. Да, он был прав — лучше гор могут быть только горы, на которых еще не бывал. Жаль, что здесь срабатывает принцип "лисы и винограда": перемещение по миру жестко ограничено невысокими на вид каменистыми холмами. Но даже с ними пространства уровней порой просто огромны — есть где развернуться искателям золота ацтеков.

Ведь еще со времен Эрнандо Кортеса умы сорвиголов будоражила легенда о золоте Хуареса. Куча металла, как говорят слухи, была уплачена в качестве выкупа за Монтесуму, которого удерживали испанцы в столице ацтеков — Теночтитлане. После того, как город был разграблен, золото пропало. Все те же слухи гласят, что оно припрятано где-то у приграничного города, но какого и где — не знает никто.

Золото Хуареса свело судьбы двух совершенно разных людей.

Первый из них, юный Билли Кэндел, индеец по отцу, просто оказался не в том месте не в то время. Не повезло: заподозрили (да куда там — обвинили!) в убийстве брата проповедника Рея. А ведь Билли мухи не обидит! Он привык полагаться на врожденную скрытность и хитрость. Столкнувшись с врагом, полукровка поспешит убежать или спрятаться. И когда это случится, нас настигнет первое разочарование — хорошего стелса не получилось.

Помните анекдот про Неуловимого Джо? Ну, про того самого, которого никто не ловит, потому что он нафиг никому не нужен? Та же история. Заметив вас, неприятель извлечет свое оружие, проорет товарищам о находке и... останется на месте. Достаточно просто вернуться за угол, присесть за ящик или забежать за дерево — в общем, исчезнуть из зоны видимости глазастого гада — как через секунд двадцать о вас забудут и отправятся дальше патрулировать доверенную территорию. О групповой облаве и зачатках интеллекта со стороны "бравых" ковбоев разговор даже не ведется.

Но самое смешное начинается тогда, когда Билли прячется по кустам. Укрывшись под сенью трех палок с пятью листиками, бормоча под нос "Я в домике, я в домике", полукровка и правда останется незамеченным: гуляющий враг, ничуть не насторожившись, прошествует по своим делам (как мне думается — в магазин оптики), выкрикивая однообразные реплики. Или патрульный так проявляет вежливость? "Не нужно беспокоить человека, присевшего на корточки в кустиках", — думает он, проходя буквально в метре от Кэндела, прекрасно заметного сквозь бедную поросль, в которой тот "спрятался". Может оно и так...

С такими вот парадоксами уровни за Билли становятся самой скучной частью игры. Главным образом из-за их затянутости и монотонности.

Второй игровой персонаж выгодно отличается от беспомощного горе-индейца. Это проповедник Рей. Он привлекает внимание еще до того, как вы инсталлируете игру. Не заметить его просто невозможно. Это та самая злобная Баба-Яга, переросток в шляпе и кожаном плаще, с изуродованной губой и пистолетами в руках. Признаться, героев такой брутальной внешности я давно не видел. Если даже красота — страшная сила, то в убойных умениях откровенно уродливого "белого воротничка" можно не сомневаться.

Когда-то давно Рей был тем еще головорезом... Слава о его быстрой руке и жестком нраве гремела по обе стороны Миссури. Но вот уже два десятка лет, как он посвятил свою жизнь служению господу и не притрагивается к оружию. Окровавленное тело брата заставило священника отбросить христианские принципы: вместо "подставь другую щеку", в мозгу жаждущего мести священника багровым цветом пылает "разряди весь барабан в голову". И, будьте уверены, он не собирается читать Билли проповеди, когда настигнет его. А пока...

Револьверы не выдерживают такого темпа, взрываются от слоя гари в стволах, а чистить времени нет: приходится прямо из ладоней трупов вырывать себе новые и стрелять, стрелять, стрелять. Взбунтовавшиеся шахтеры, бандиты, индейцы — все, кто встает на пути обезумевшего священнослужителя, ложатся на землю бездыханными, потяжелев на несколько свинцовых комочков. Гробовщикам было бы на год работы, да только незадача: тела растворяются довольно быстро. И побаловаться с физикой мертвых противников не выйдет — стрелять в павших запрещено. Это ящики еще худо-бедно слушаются законов Ньютона, а вот жмурикам до них уже дела нет. Даже связкой динамита не отдерешь от поверхности. Ну и черт с ним, мертвец не всадит в тебя пулю, а живой — всегда с удовольствием. Хорошо, что старые навыки убийцы восстановились быстро...

Концентрация. Этим гордым словом называется умение замедлять время и с двух рук расстреливать заторможенных, как мухи в киселе, врагов. Единственный минус — Рей может концентрироваться только тогда, когда револьверы лежат в кобурах. Поэтому стандартный алгоритм боя (упокоение всех, кто в поле зрения, — перезарядка — возврат оружия в исходное положение) повторяется от начала и до конца уровня. Что мешает преподобному медитировать со стволами в руках, не ясно. Но этот фактор очень и очень напрягает.

Трюки со временем невозможны и во время скачки, хотя сами поездки весьма недурно реализованы. Лошадь храпит под седлом, прядает ушами, весьма натурально ведет себя на поворотах и помогает быстрее пересечь некоторые локации приличных размеров. Скакуны встречаются всего несколько раз за игру, но оставляют после себя только приятные воспоминания.

А вот дуэли умудрились свести к такому минимуму, что дальше некуда. Стали поединщики друг напротив друга, по сигналу достали стволы, четвертое измерение растянулось — один упал. И нужно очень плохо управляться с мышкой, чтобы проигравшим в этой схватке оказались именно вы.

Странно, что даже с учетом всех перечисленных минусов игра проходится на одном дыхании. Тут, наверное, стоит в первую очередь благодарить сюжет и отменную графику, а также общую кинематографичность происходящего. Частые диалоги с NPC, красиво поставленные скрипты, жесткая динамика и частенько тикающий таймер добавляют атмосферного драйва. Играя попеременно то за улепетывающего Билли, то за разъяренного Рея, проникаешься к обоим симпатией и желанием узнать, чем же кончатся их приключения. Отрицательные стороны геймплея за одного персонажа кажутся не такими уж отторгающими на фоне плюсов второго героя — и наоборот.

**Кугель**

**РАДОСТИ**

**Отличные пейзажи**
**Приятная графика**
**Динамичный сюжет**
**Кинемотграфичность**

**ГАДОСТИ**

**Скучный и отвратный стелс-элемент**
**Не самая удачная реализация bullet-time**
**Невыразительная лицевая анимация**

**ОЦЕНКА**

**8.0**

**ВЫВОД**

***Лучший на данный момент из компьютерных вестернов. И пусть многие нюансы съедают удовольствие от прохождения, один раз пробежать игру однозначно стоит. Ради красот Дикого Запада, ради странных судеб Рея и Билли, ради самих себя. Потому что если вам не безразличны динамичные шутеры и ковбойско-индейская романтика — вы получите массу удовольствия***





ОБЗОР

# Panzer Elite Action: Fields of Glory

**Над головой серое, пепельное небо, и о расположении солнца можно только догадываться. Вокруг черные клубы дыма, вздымающиеся к тучам, свист смертоносных пуль и непрестанный, сотрясающий гром адских орудий смерти. Молнии сверкают, щепки летят... Что, догадались, куда нас опять занесло? А все туда же. Мужайтесь, братцы, привезли... нет, не цемент, а очередную игру о Второй Мировой войне. Впрочем, если через пару годиков разработчики еще не перестанут эксплуатировать тему ВМВ (что маловероятно), то разница с цементом уже будет незаметна.**

**Другое название:** First Battalion
**Жанр:** action\симулятор танка\аркада
**Разработчик:** ZootFly
**Издатель:** JoWooD Productions
**Количество дисков в оригинальной версии:** 1 DVD
**Похожие игры:** Panzer Elite, Operation Tiger Hunt, Killer Tank.
**Минимальные требования:** Pentium III/Athlon 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Мб video card (MX не поддерживается), 2,3 Гб на винчестере.
**Рекомендуемые требования:** Pentium 4/Athlon XP 2 GHz, 512 Mb RAM, 128 Мб video card (MX не поддерживается), 2,3 Гб на винчестере.
**Издатель в СНГ:** "Руссобит — М"\GFI
**Название локализованной версии:** Panzer Elite Action: танковая гвардия

## Ни горячо, ни холодно

Тучи всяких симуляторов породила индустрия девелоперская, начиная от гоночных ралли, симуляторов поведения человека в условиях эпидемии, симуляторов киллеров, подводных лодок, отечественных штурмовиков и киносъемок. Работники же ZootFly задумали симулятор танка. Благо, подобные игры уже имели место в истории, вот только широкой популярности они не снискали (древнейшие "Танчики" не в счет;). Навряд ли они долго задумывались над временем и местом действия для своей разработки. Вторая Мировая война — чем не прекрасный выход?! Можно убить сразу двух зайцев, или даже больше. Во-первых, тема-то популярная (хотя и избитая), спрос побольше будет. Во-вторых, не возникнет абсолютно никаких трудностей в плане дизайна локаций и прочего антуража. А ведь как прекрасно, и думать не придется!

Уже отрабатывавшая свой хлеб PR-компания вовсю хвалила сюжетную линию First Battalion (PEA): драматическая история трех танкистов — немецкого, советского и американского! Или — "игра, которая расскажет всю правду о роли танковых войск Второй Мировой!" (надпись на обложке локализованной версии). В действительности, нормальным сюжетом здесь и не пахло, — он притянут за уши и, в принципе, не нужен: на игровой процесс не влияет, чемто интересным не блещет, и, честно говоря, пропускается мимо ушей. А достоверность событий приказали искать в библиотеках.

Как и обещалось, игроку предстоит командовать танками немецкими, советскими, а также Союзных войск. Соответственно, три компании. Привыкший переодеваться то в шкуру американских коммандос, то в бравых теркиных, был, признаться, удивлен присутствием немецкой кампании. Впрочем, в нынешнее время "неправильных" игр такая циничность не столь и удивительна, коли вдуматься. Кроме брифингов, текст которых будто написал ребенок, и скучных, лишних переговоров танкистов с командованием, создавать иллюзию сюжета будут нарезки из западных документальных фильмов и сопровождающий их дикторский текст, собрание общеизвестных исторических фактов.

## Танковый слэшер

В игру вливаешься настолько быстро, насколько это возможно. Все благодаря простейшему интерфейсу и такому же управлению. Никакого кошмара в стиле Devil May Cry 3, несколько клавиш и мышь — вот все, что нужно для банальной очистки местности. Стреляем, стреляем и еще раз стреляем. В зависимости от глубины прохождения игроку будут доступны не только пулеметная очередь с неиссякаемым запасом патронов и пушка (основное оружие), но возможность устанавливать мины и вызывать подкрепление/помощь с воздуха, коли повезет — получите ящик "привет от Worms", на парашюте спустившийся к вам.

В редкие моменты придется пользоваться биноклем, но основное время он игроку нужен как лишние пальцы на руках — "понтово", но совершенно бесполезно. В редкие моменты передышки можно заглянуть в карту. Посмотреть, на каком отрезке находишься всегда интересно, особенно когда локация чрезмерно надоедает (а такое с вами случится неоднократно) и чертовски сильно хочется перескочить на следующую миссию. Но во время боя пользоваться картой смертельно опасно: время отнюдь не приостанавливается, и, пока вы любуетесь, тем самым раскрываясь перед противником, вас если не уничтожат, то, по меньшей мере, изрядно изрешетят.

Вообще, PEA — игра, в которой нельзя останавливаться. И совсем не потому, что вас мгновенно подловят и подорвут. А дабы не уснуть. Танк, знаете ли, это вам не гламурное перетюнингованное авто из серии NFS, и скорость у него далеко не космическая и сногсшибательная, а как раз вполне человеческая. Каюсь, подсознательное желание включить "азотное ускорение" не покидало ни на минуту. Черепашья скорость собственного драндулета не так сильно выводит лишь потому, что противники тоже не на "Феррари".



Если вас подстрелят или, того хуже, закончатся боеприпасы — по всей локации разбросаны два вида "домиков с краном". Немного приблизился к одному — и запас боеголовок за пару секунд пополнился. С ремонтом танка аналогично: подъехал к "домику" с щедро намалеванным красным крестом — и танк уже отремонтирован. Фокус.

Грозили умным искусственным интеллектом, а получилось нечто глупое из рода камикадзе, что, только увидев нас на горизонте, бездумно рвется в бой. Надеется взять количеством. ИИ же невдомек, что в этой аркаде один танк способен выстоять и против двух десятков. Если едешь на пехоту, солдаты не разбегаются в страхе, хоть переезжай их — с места не сдвинутся. Приказа "сверху" не было.

Однако быть уничтоженным быстрее, чем за минуту, более чем реально. И тут разработчики подкинули весьма жирную свинью — чекпоинты, чума игр нашего времени, и никакого ручного сохранения. Это создает много проблем по ходу игры: нельзя вернуться за "излечением", если оно дальше последней пройденной контрольной точки — вас посчитают дезертиром, а миссию — проваленной; часто возрождение на контрольной точке происходит во вражеском окружении (если смерть и чекпоинт настигли вас одновременно).

Фактически, перестрелки между игроком с его подразделением и вражескими техникой, противотанковыми установками и назойливыми мухами, т.н. "людьми", и есть весь игровой процесс. Едешь вперед, по намеченному маршруту, а точнее за мелькающим на горизонте оранжевым указателем, уничтожаешь всех на пути, можно и своих, разницы не меняется, захватываешь населенный пункт или базу, уничтожаешь всех оставшихся и едешь дальше. Ничего сложного и гениального.

## Техника порой ломается

К счастью, не все миссии занудны, и не всегда хочется выйти из игры через полчаса после старта. Интерес к прохождению поддерживают много весьма приятных и интересных мелочей. Так, например, в то время как вы один бросаетесь в грохочущую гущу из нескольких противотанковых орудий и десятка танков, в небе разворачиваются скриптовые воздушные бои. Они добавляют живости происходящему.

Графически неплохо реализованы бомбежки с воздуха, столпы дыма, однако на этом использование возможностей шейдеров иссякли, все остальное способно показать лишь устаревшую графику. Текстуры двухлетней, а то и трехлетней давности говорят сами за себя. В моделях грузовиков, танков фотореалистичность не видна, разработчики явно "срисовывали" их, иначе не было бы допущено столько ляпов.

С физикой уже получше. Отсутствие свободы перемещений девелоперы компенсировали свободой разрушаемости локаций. Отныне безо всяких проблем можно срезать путь через лес, не боясь наткнуться на сверхтвердый столб. Под десятками тонн свирепой машины войны деревья преспокойно падают, при этом обязательно хрустнув, и, главное, не исчезают, а остаются лежать буреломом на дороге. Вот только это нашему танку не помеха — он свободно проезжает сквозь них.

Если захочется полезть на стену, то обязательно какого-нибудь небольшого домика, чтобы через несколько мгновений во взрыве пыли вместо него сразу оголился фундамент. Это теперь называется "разрушил до основания". Занятно, танки могут легко преодолеть любые чащи, сровнять здания с землей, а обыкновенные дощатые баррикады осилить не способны. Воды также боятся: чуть что — наш драндулет превращается в черный дымящийся гроб.

Озвучка — редкая петросянина. Если документальные ролики, наигранные переговоры по рации и некоторые брифинги перетерпеть не проблема, то озвучивание русского солдата — перл. Простой деревенский человек, ушедший на фронт по призыву, а разговаривает только на английском да еще с немецким акцентом!

Похвалить стоит мультиплейер. Он лишен занудности компаний, прост в обращении, что является плюсом, и очень, на мой взгляд, перспективен. Жаль лишь, что популярность ему вряд ли обеспечена ввиду специфичности жанра.

**Берлинский Gosha**

**Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by**

**РАДОСТИ**

**Оригинальность жанра**
**Качественный мультиплейер**
**Всеобщая разрушаемость**

**ГАДОСТИ**

**Нудный геймплей**
**Устаревшая графика**

**ОЦЕНКА**

**7.0**

**ВЫВОД**

**Избитая тема Второй Мировой войны хорошей погоды не делает. Часто накатывающая скукота также. Вдобавок, в глаза лезут и мелкие огрехи разработчиков, которые могут лишь отнять еще десятые от общего балла оценки. Да и как жанр симулятор танка похвастаться массовой популярностью не способен. Так что вердикт один — на любителя**





ОБЗОР

# Bad Day L.A.

**Американ МакГи не умеет делать плохих игр. А если и умеет, то тщательно это скрывает. Так мне думалось довольно долгое время, до появления в моих руках таинственной коробки с интригующими буквами "Bad Day L.A." на титуле. Тех, кто жаждет познать истинную сущность объекта моего обзора, прошу приготовиться. В Лос-Анджелесе сегодня действительно не самый лучший денек...**

Помните, когда-то давным-давно в свет вышел весьма оригинальный проект под именем "XIII"? Да-да, тот самый, главной фенечкой которого была полная рисованность. Все вокруг было комиксным, начиная от врагов и заканчивая кляксами взрывов и комментариями "Бабах!" при выстрелах. Но при всей несерьезности того, как нам преподносили игру, не было и намека на дурачество или подколки. К чему я это вспомнил? Да все дело в том, что Bad Day L.A., используя похожий способ подачи игрового процесса, убивает всякую надежду на серьезность. Стеб и издевательство во всем, начиная загрузочным экраном и заканчивая финальным роликом — вот девиз этой игры. Да и общее оформление всецело ему следует.

Все вокруг картонно и нелепо. Впрочем, это нужно относить скорее к достоинствам, нежели к недостаткам. Модели героев, интерьеры зданий, автомобили и NPC — все выглядит броско, бредово, и в то же время, учитывая общий дух игры, поразительно гармонично. Каждый здешний объект — это низкополигональная модель с одной единственной карикатурной текстуриной. За счет этого создается иллюзия, что абсолютно все предметы или персонажи сделаны из бумаги. Смотрится весьма потешно. Анимация не на высоте, но на общем фоне этого почти не замечаешь. А все потому, что мир игровой имеет мало общего с реальным миром. Это скорее своеобразная пародия на него, вызов заезженным канонам игростроя. Мол, если уж делать экшен от третьего лица, то почему он должен быть таким, как все?



**Полное название игры в оригинале:** Bad Day L.A.
**Жанр:** 3D-action
**Разработчик:** Enlight
**Издатель:** Enlight
**Издатель в России:** Акелла
**Количество дисков:** 1 DVD
**Похожие игры:** любой шутер от третьего лица
**Минимальные требования:** Pentium IV 2.0 ГГц; 512 Мб оперативной памяти; 2.3 Гб свободного местам на жестком диске; DirectX 9 — совместимая 3D видеокарта (уровня GeForce4 или выше, кроме MX-серии); DirectX 9 — совместимая звуковая карта; DirectX 9.0c




Чего-то сверхъестественного ждать не советую, все равно не дождетесь. Здесь все незатейливо и просто. Разработчики прекрасно обошлись без последних прибамбасов, дарованных нам всемогущим DirectX 9. Карикатурное пламя, рисованные вспышки и дым, отсутствие бликов и полутени, примитивная физика — короче говоря, откровенное отрицание эффектов таких привычных по предыдущим играм подобного жанра.

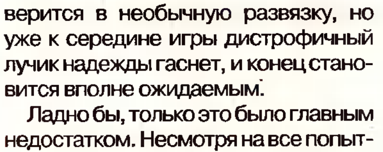
С первого взгляда на то, как оформлено меню (и после минутного наблюдения, как толпа злорадных жителей с наслаждением гуляет по ребрам бедняги-террориста), понимаешь, что чем-то глобальным или, напротив, простым и банальным здесь и не пахнет. По крайней мере, поначалу. И интуиция не обманывает. Забудьте о всемогущих спецназовцах в приборах ночного видения, крутых полицейских в стиле Максимки Пэйна или хитроумных и столь же молчаливых сколь и лысых киллерах. Наш герой бомж-бродяга, и с этим ничего не поделаешь. Впрочем, это не так важно. Гораздо интереснее тот винегрет, в который не повезло угодить герою.






В один прекрасный день Лос-Анджелесу наступает безвременный кирдык. Природа сходит с ума и атакует несчастный город всем своим арсеналом из землетрясений, метеоритов, вулканических извержений и цунами. В этот же день в результате аварии на шоссе в воздух выбрасывается таинственный вирус, превращающий людей в зомби (хм, что-то это мне напоминает). В сошедшем с ума городе паника достигает предела, и даже ежику понятно, что лучше держать свое седалище подальше от этого местечка. Наш чернокожий герой (кстати, в недалеком прошлом — свой человек в шоу-бизнесе) тоже приходит к такому выводу, и потеха начинается.

Вся сюжетная линия игры прямотаки пропитана озорным настроением. Шутки будут. Да, порой несколько глуповатые, зачастую ироничные и едкие, но это лишь прибавляет игре колоритности. Жаль только, что повозка действия катится по наезженной колее сюжетов рядовых голливудских фильмов, как ни старались сценаристы замаскировать кем только можно затертую до дыр идею о превращении героя-эгоиста, радеющего только за свою шкуру, в спасителя униженных, оскорбленных и



прочих обездоленных. Сначала еще верится в необычную развязку, но уже к середине игры дистрофичный лучик надежды гаснет, и конец становится вполне ожидаемым.

Ладно бы, только это было главным недостатком. Несмотря на все попытки разработчиков как можно больше разнообразить игровое действо, скука накатывает уже через полчаса игры. Незатейливые квестики в духе принеси то-то, настреляй/спаси/излечи N-ое количество людей, перемежающиеся с победами над разного рода боссами в конце каждой главы, ничего кроме зевоты не вызывают. Помогаем простым людям (тушим горящих, излечиваем зомби), получаем плюс к репутации. Ведем отстрел мирного населения — и, как результат, население охотится на нас. Все максимально просто. Просто и по-детски наивно. NPC выглядят скорее отарой блеющих овец, что бесполезно шляются по локациям, в то время как мы продвигаемся от одного сюжетного ролика к другому, террористы — просто стреляющие болваны, с завидной периодичностью воскресающие после убиения, а зомби и в расчет брать не хочется. Так что игровое окружение получилось подстать миру — неживое и статичное. Никакой интерактивности: ломается только то, что должно сломаться по сюжету. Но главное — никакой свободы действия. Вам сунут парочку товарищей под мышку, кучку оружия в карман (хм, придется признать, что огнетушитель и щипчики для ногтей являют собой вполне достойных конкурентов Калашникову и РПГ) и за ручку проведут по полю нудного игропроцесса и примитивных поручений. И этим нас пытаются развлечь? Так что большую часть времени нашим занятием будет не отстрел террористов или обрызгивание зомби из огнетушителя, а стойкая борьба со сном. К счастью (или к сожалению?) тонизирующие напитки особо хлебать не придется, ибо борьба сия будет непродолжительной.

Как вы думаете, что скажет геймер, пройдя наконец эту игру? Вряд ли он станет восхищаться нестандартностью оформления или перебирать удавшиеся разработчикам шутки. Скорее всего, первым, что он воскликнет, будет: "Как, уже конец???". Игра коротка, как шортики Лары Крофт. Пройти ее не напрягаясь можно буквально за два вечера, причем на любом уровне сложности. Как только заканчиваются последние кадры финального ролика, появляется ощущение обиды. Причем чувство такое, словно у тебя изо рта вытащили уже надкушенный тобой кусок шоколада. Только начинаешь по-настоящему ловить волну удовольствия от всего того бедлама (в хорошем смысле этого слова), что творится на экране, как все обламывается, а в нос тычут титрами и списком разработчиков.

Даже если бы у "Bad Day L.A." было великолепное звуковое оформление, оно вряд ли вытянуло бы эту игру. Но ничего заслуживающего внимания здесь не звучит. Лучше уж включить драгоценный WinAmp и наслаждаться давно подогнанным трэк-листом любимых композиций.

Игрок, видавший на своем веку игры и посложнее и поувлекательнее, шустрыми скачками продвигается вперед по узкому и до ужаса прямому руслу игропроцесса. От мусорного бака Bad Day L.A. спасает лишь любопытство "чем же там все кончится" и робкая надежда на то, что потом будет еще круче. Нет, не будет.

Складывается впечатление, что источник фантазии Американа МакГи начинает постепенно пересыхать. Впрочем, нет, фантазии-то у него хоть отбавляй, да только сделать все не спеша, продуманно, а в итоге выдать игру-конфетку в этот раз у него не получилось. Ей-богу, еще двачетыре таких продукта и я перестану в него верить.

**Belfegor**

**Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by**



**РАДОСТИ**

**Оригинальное оформление моделей и игрового окружения**
**Приколы и стеб**
**Демократичные системные требования**

**ГАДОСТИ**

**Краткость**
**Предсказуемость сюжета**
**Унылость гропроцесса**
**Бедное звуковое оформление**

**ОЦЕНКА**

**6.5**

**ВЫВОД**

**Пройдя игру, вы со стопроцентной вероятностью забросите ее на дальнюю полку и благополучно забудете о ней. Идея была оригинальной, да только оформление подкачало.**

ОБЗОР

# В тылу врага 2

**Вышедшая в 2004 году, "В тылу врага" сразу завоевала симпатии многих геймеров во всем мире. Действительно, дебют у Best Way получился потрясающим. Оригинальный сплав сразу нескольких жанров на фоне отличной графики и потрясающей разрушаемости объектов и техники. А многопользовательский режим с возможностью игры команды игроков против ИИ — это вообще был сплошной адреналин. От стремительных танковых атак до stealth миссий в глубоком тылу.**

**Хотя, если говорить объективно, первая часть игры вышла несколько сыроватой — возможно, сказалось отсутствие серьезного опыта у молодой команды. Кампания "В тылу врага" не отличалась стройностью и продуманным оформлением, не хватало достаточного количества хорошо сбалансированных карт для сетевой игры. Как результат — выход дополнения "В тылу врага: Диверсанты", своеобразная работа над ошибками. И, надо сказать, в целом она удалась. Но отсутствие в "Диверсантах" онлайн-баталий не могло не огорчать. Ведь так хотелось увидеть новые интересные карты и возможности мультиплейера...**

**Было объявлено о работе над второй частью игры, и все с надеждой затаили дыхание в ожидании продолжения чуда. И разработчики из Best Way стойко выдержали испытание "медными трубами", вновь явив миру отличный проект.**

**Жанр:** тактика/RTS
**Разработчик:** Best Way
**Издатель в СНГ:** 1С
**Издатель на Западе:** Ubisoft
**Похожие игры:** Codename: Panzers Phase One, В тылу врага, В тылу врага: Диверсанты
**Количество дисков:** 3CD/1 DVD
**Минимальные требования:** Windows 2000/XP; DirectX 9.0; Pentium 4/Athlon 1.7 ГГц; ОЗУ 512 Мб; видеокарта с ОЗУ 128 Мб; 4 Гб свободного места на жестком диске
**Рекомендуемые требования:** Windows XP; DirectX 9.0; Pentium 4/Athlon 2.4 ГГц или лучше; ОЗУ 1 Гб; видеокарта с ОЗУ 128 Мб или лучше; 4 Гб свободного места на жестком диске



## Летом 44-го

В этот раз события кампании будут развиваться на заключительном этапе войны. Оккупация Европы, Битва за Москву, игра в "кошки-мышки" с Роммелем на просторах Западной пустыни, Сталинград и Курская дуга — все это уже позади. Освобождена практически вся территория СССР и война перемещается на просторы Европы. Но враг не желает сдаваться и отчаянно цепляется за каждый клочок земли, за каждый населенный пункт. Здесь игрока ждут такие исторические места, как Сандомир, Кюстрин, Зеелов, Орн, Арденны и т.д. Причем разработчики честно предупреждают, что миссии не полностью соответствуют исторической действительности. Более того, в отдельных заданиях присутствует даже дух альтернативной (немецкая кампания) истории.

Сразу же нужно отметить возросший уровень оформления кампании. Если в первой части это был практически "набор миссий, кое-как связанных простенькими брифингами в сюжет", то ВТВ 2 в продолжение начинаний "Диверсантов" получил вполне неплохое начальное видео, пусть и не сверхсовременное, но динамичное и с изрядной долей юмора. В остальном "обложка" кампании тоже смотрится хорошо, как при выборе стороны, за которую мы будем играть, так и в процессе самого прохождения. Это еще, возможно, не шедевр, но прогресс по сравнению с первой частью налицо.

Зато практически полностью отсутствует сюжет. Разработчики представили кампании в виде набора различных миссий, расположенных в хронологическом порядке. Сюжет, если его можно так назвать, это своеобразный набор фронтовых историй, случайных и закономерных событий на перекрестках войны. Актеры поделятся с игроком порой довольно забавными мыслями героев того или иного эпизода в начале и конце миссии. Ну и в самих миссиях присутствуют сценки на движке игры.

В общем, любителей длинных закрученных сюжетов ВТВ 2 особо ничем не порадует (за красивыми сюжетами всем обращаться к жанру RPG, в стратегиях они сегодня не в моде). Кампании ВТВ 2, как и в предыдущих творениях от Best Way, линейны: миссии сменяют одна другую, а успешно выполненное задание открывает доступ к следующему. Невелика и протяженность кампаний — с десяток миссий, из которых первые три обучающие, причем полностью идентичные, различие лишь в моделях техники, именах и форме бойцов. Как-то маловато, господа разработчики. Тем более что миссии кампаний, к сожалению, не раскрывают всех возможностей геймплея в полной мере. Хоть как-то компенсировать это может лишь многопользовательский режим, по крайней мере, для тех, у кого есть возможность им воспользоваться.

Несколько портят картину встречающиеся баги. Вина за них в основном ложится на скрипты, отвечающие за различные события, задуманные разработчиками в миссиях. Если вам удастся реализовать что-то противоречащее задумке разработчиков — "путешествие" в Windows вам обеспечено. Ваш покорный слуга, любящий искать альтернативные возможности, решения и приключения на свою голову, на протяжении только кампании за СССР так летал раз пять. Впрочем, решаются эти проблемы банальным сохранением игры и большого влияния на удовольствие, получаемое от геймплея, не оказывают. Так — досадная мелочь живущая, скорее всего до первого патча.

Два режима игры — аркадный и тактический — по сути дела являются уровнями сложности (или реалистичности). По умолчанию стоит аркадный. В этом режиме бойцы и техника под управлением игрока живут дольше, и даже взрыв фугаса под ногами вашего подчиненного не будет смертельным. В тактическом режиме уже все по взрослому — солдаты гибнут от пары пуль, а разорвавшийся снаряд может поставить финальную точку в послужном списке всего вашего отряда. Зато враги меняются местами с подчиненными игрока из аркадного режима — истреблять их становится намного труднее и интереснее.





## С неба падала земля...

Еще в первой части движок поражал своими возможностями. То, что можно было вытворять с объектами, захватывало дух, особенно когда это являлось на глаза впервые. К чести разработчиков из Best Way, и второй выход на публику оказался не менее ярким. То, что мы видели в дебюте, основательно доработано и улучшено. Водные глади засияли "шейдерным" блеском, возросла детализация объектов и локаций в целом. Крошащийся лед, пыль, затухающие искры, объемный дым, различные погодные условия и взрывы, после которых с небес действительно падают не только комья земли, но масса прочих крупных и мелких объектов — все то, что еще мгновение назад было строением или многотонным грозным оружием. Перечислять список красот и спецэффектов можно долго. А разрушение многоэтажного здания теперь вообще сопоставимо с кадрами военной кинохроники, только в ВТВ 2 ее можно смотреть в цветном изображении. Да, яркая цветовая гамма, характерная для ВТВ, придает некоторой неестественности, "мультяшности" краскам. Тем не менее, выполненные в одном этом стиле локации и модели техники смотрятся потрясающе, а глаз не устает от серых однообразных ландшафтов.

С физикой тоже все в порядке. Интерактивность игрового мира даже возросла. Пули-снаряды летают, как им и положено, по баллистической траектории. Кроме этого, присутствует такое интересное явление, как рикошет. Именно так закончилось мое первое знакомство с пресловутой "Базукой". Каково же было мое удивление, когда реактивная граната, выпущенная мной по танку под слишком острым углом, отскочив от его брони, угодила прямо в стоящий рядом бронетранспортер, угробив его и всех, кто в нем находился. Автоматы-пулеметы нещадно разбрасывают пули, попадая порой и в того, в кого совсем не целишься, и чем дальше находится цель, тем сильнее разброс. Разрушаются, естественно, не только здания. Хлипкие заборчики и каменная кладка крошатся в пыль под гусеницами танков, вслед за ними отправляется всякая сельскохозяйственная утварь, стога сена или соломы; деревья падают ниц под весом тяжелых стальных машин, образуя порой настоящие завалы. Отличная модель повреждения техники, известная еще по первой части, с новыми возможностями движка смотрится еще эффектнее. Ну и, конечно же, динамическая модификация ландшафта воронками от взрывов, которые при необходимости могут служить отличным укрытием. Что до укрытий — их тоже меньше не стало. Как и раньше, ими могут служить как специально предназначенные для этого окопы, так и любые объекты — от кустарника до обломков взорванного танка.

## От тишины осталось только имя...

Любители неспешных stealth-миссий и тайных операций в тылу врага одеваются в траур и с тоскою вспоминают былые времена. От названий проектов "В тылу врага" и "В тылу врага: Диверсанты" осталось практически одно наличие этого самого "врага". А вот тыл и диверсии уже будут редкими гостями в миссиях. Присутствующие в игре диверсионные задания тоже преобразились. Зато те, кто чувствовал себя неуютно с горсткой бойцов против полчищ противника в глубоком тылу, могут вздохнуть свободно, ибо боевые операции сильно изменились. Теперь характер сражений колеблется от фронтовой массовки до вспомогательных ударов. Главная причина — появление союзников в невиданных для первых двух проектов от Best Way количествах. По заявлениям разработчиков: "Существенное увеличение производительности позволило реализовать массовые баталии с одновременным участием до 30 юнитов с каждой стороны". Количество этих самых юнитов я не считал, но, видя, что порой творится на карте, где от зеленых (союзники) и красных (враги) маркеров рябит в глазах — верю им и без циничных подсчетов.

Во время фронтовых миссий игрок попадает в гущу сражения, где повсюду сражается, наступает и отступает пехота, а танки и бронетранспортеры поддерживают ее огнем, ведут перестрелку с танками и ПТО противника, маневрируют. Да и в спецоперациях отряд, подконтрольный игроку, далеко не всегда будет действовать в одиночестве. А вспомните потерю одного или нескольких бойцов из вашей группы в предыдущих частях. Такая трагедия заканчивалась банальным жульничеством игрока посредством всем



знакомой операции именуемой load. Теперь же в миссиях с достаточным количеством союзников появилась возможность вербовать их, присоединяя при помощи соответствующей команды в свою когорту избранных. Так что начальное количество бойцов в отряде уже не всегда стремится только в меньшую, но отныне может и возрастать в большую сторону. Придется туго и любителям зачистить всю территорию до состояния безжизненной пустыни. Дабы массовка не затихла с первой же захлебнувшейся атакой, разработчики позаботились о подкреплениях для участвующих в сражении сторон. По сценарию ли, задуманному для данного эпизода, или же просто так в связи с резким уменьшением рядов сражающихся на поле боя появится очередной свежий взвод или подтянется танк. В итоге миссии оставляют массу положительных эмоций и впечатлений.

Еще одной из главных причин тому — разнообразие воссозданных ситуаций. Высадка на побережье, штурм мощнейших укреплений, оборона, одновременная атака позиций противника с нескольких направлений. Даже в рамках одного задания на промежуточных его этапах могут возникнуть самые различные ситуации от обороны, засады, штурма до уничтожения нескольких важных объектов. Характерная еще для первой части свобода действий и возможность самому выбирать, как идти к цели, тоже никуда не делась. С новыми возможностями геймплея разнообразие в выборе средств лишь возросло.







Ложкой дегтя к прекрасным миссиям служит баланс, который имеет ряд спорных моментов. Первыми спешу огорчить любителей поутюжить гусеницами ландшафт и пострелять из танкового орудия. Увы, разработчики внесли довольно спорное нововведение — теперь нельзя ремонтировать серьезные повреждения техники. Залатать гусеницу при наличии ремкомплекта можно запросто, а вот повреждения двигателя или башни уже не лечатся, особенно если учесть и то, что заветный ящик с инструментами чаще всего днем с огнем не сыскать. Так что о нормальном захвате трофейной техники теперь можно только мечтать. Все попадающее сейчас в ваши руки — это жалкие обломки с сомнительной боеспособностью. Не знаю, прибавил ли этот шаг реалистичности игре, но много позитива, несомненно, было утрачено. Ах, где же то совместное планирование захвата ближайшего танка в сетевой игре...

Не порадовала и реализация реактивных гранатометов всех мастей, они явно уступают противотанковым гранатам почти во всех отношениях. Есть и другие не столь серьезные моменты. Разработчики, правда, как всегда обещают внести все исправления уже в первом патче. И, надо сказать, список уже готовых исправлений обнадеживает. От появления возможности полной починки техники в мультиплейере до оттачивания баланса и реализации большой карты, отображающей всю локацию — всего уже около 50 различных существенных изменений и доработок. А работа над патчем ведется и, по словам разработчиков, внести в него планируется еще многое. Нам же остается лишь дождаться выхода этого ремкомплекта для самой игры.



## Фрицы, командиры и немного тактики

Конечно, привычные заявления разработчиков о беспрецедентном уровне ИИ как всегда несколько преувеличены, но все-таки на сей раз не столь сильно. Искусственный интеллект в ВТВ 2 действительно хорош. Бойцы, управляемые ИИ, бросаются в разные стороны от брошенной гранаты, используют укрытия, наступают и, охваченные паникой, беспомощно бегут, бросают гранаты и подают еще много других признаков "жизни". А солдат, прижавшийся к камню и пытающийся укрыться руками от близкого взрыва, или четверка красноармейцев, дубасящих прикладами зазевавшегося фрица, — вызывают бурю эмоций.

Главным новшеством в тактике является появление отряда. Теперь игрок имеет возможность объединять своих солдат в боевую единицу. При создании отряда автоматически назначается командир. Бойцы, входящие в отряд, будут держаться рядом и следовать за ним. Применив имеющийся еще с первой части режим управления и взяв все действия лидера отряда на себя, вы получите контроль над всем отрядом. Управляя командиром, можно отдавать приказы его подчиненным при помощи горячих клавиш. Они варьируются от броска одной гранаты до тотального забрасывания врага ими и постановки заградительного огня. При желании, командира отряда можно сменить на любого другого бойца, что удобно, если возникает необходимость, скажем, замены пулеметчика на снайпера. Введение отряда приятно пополняет тактические возможности игры и упрощает управление бойцами в некоторых ситуациях. Правда, нужно быть начеку, потому как ИИ, управляющий вашими вояками в режиме отряда, далеко не всегда выдает оптимальные решения и запросто может подставить драгоценную "живую" силу под пулеметы в самый неподходящий момент. Вообще оставлять бойцов без присмотра вблизи боевых действий не рекомендуется, т.к. эти "орлы" имеют крайне неприятную привычку совать свой нос в самое пекло.

Появилось и еще одно интересное новшество — туман войны. Теперь увидеть всю карту и полное расположение противника уже не удастся. А объекты и ландшафт еще больше урежут видимость, так что готовьтесь к внезапным столкновениям с врагом.

## Финальный аккорд

Менее всего подверглось модификациям звуковое оформление — твердое хорошо, как и у первой части. Единственным значительным изменением в этом элементе игры является более значительная роль актеров по оформлению сюжета и сценариев миссий в кампании. Актеры стараются в меру своих возможностей передавать выговор и акцент, что добавляет яркости монологам героев. Приятно звучат и реплики фрицев, красноармейцев, союзников. Подборка музыкальных мотивов довольно интересная, хотя им все же не хватает той динамичности, которая присутствует в геймплее.

Многопользовательский режим имеет восемь различных вариантов игры: от совместного прохождения до классического deathmatch. Выбор значительный, вот только оценить это лакомство в полной мере пока не представляется возможным. Виной тому — все те же баги и недоработки. И здесь вердикт один — ждать выхода патча. Благо разработчики осознали все свои просчеты и не скупятся на обещания. Если эти обещания не разойдутся с тем, что мы в итоге увидим, а дата выхода патча не затянется на долгий срок, то вполне возможно, что мы получим к отличному синглу еще и крепкий мультиплейер. А возможное появление редактора сетевых карт, на который намекали товарищи из Best Way, вообще может сделать ВТВ 2 долгоиграющей пластинкой.

**Lord Vagrant**
**Диск предоставлен компанией "BitRaiD" www.bitraid.com**

**РАДОСТИ**

- **Возросший уровень оформления кампании**
- **Потрясающее кинематографичное разрушение объектов**
- **Значительные улучшения в графике**
- **Превосходная физика**
- **Ряд интересных нововведений в геймплей**
- **Сильный мультиплейер, имеющий 8 различных типов игры**

**ГАДОСТИ**

- **Изрядная доля мелких (и не очень) багов и недоработок**

**ОЦЕНКА**

**9.0**

**ВЫВОД**

**Продолжение не стало заложником высокой планки, установленной первым проектом. "В тылу врага 2" — это отличная игра, которая уверенно продолжает и преумножает достоинства первой части. Порицания заслуживает лишь ситуация, когда покупатели становятся невольными бета-тестерами и вынуждены ждать еще какое-то время выхода патчей, чтобы в полной мере насладиться продуктом, за который уже уплачены деньги.**

ПРИСТАВКИ

# Driver: Parallel Lines

**Платформа:** PlayStation 2, Xbox, PSP
**Жанр:** Action/Driving
**Разработчик:** Reflections
**Издатель:** Atari
**Похожие игры:** GTA 3
**Количество дисков:** 1
**Релиз:** март 2006

**Приятный вступительный ролик, в котором некий молодой человек поведает о себе, начнет очередную гангстерскую сагу в стиле GTA. Надо сказать, сей рассказ, как и само повествование, которое вам предстоит услышать, пока будет вертеться диск в вашей консоли, — не детская сказка. С этой исповеди главного героя начнется история, в которую нам предлагают погрузиться, — история "черного" курьера, плохого парня за рулем, дорожного гения с темным сердцем. И местом действия этой криминальной драмы станет не некий вымышленный город-фантом, а всем известный мегаполис Нью-Йорк, один из крупнейших городов мира.**

## Нью-Йорк конца семидесятых

Начало сюжета погружает нас в далекий 1978-й год, а город встретит обширной территорией, доступной для исследования и поездок на авто. Проезд из одного конца города в другой займет немало времени, даже если вы промчитесь, выжав газ до упора, сметая все на своем пути. Размеры карты поражают. Когда движешься в потоке машин из одного конца города в другой, из-за расстояний создается впечатление реальности этой поездки. Длинная лента дороги все тянется и тянется, перемещая вас по кварталам и районам, создавая устойчивое ощущение передвижения по городу. О точном соответствии виртуального Нью-Йорка и настоящего судить не берусь, бывать там не доводилось, но карта, по крайней мере, выглядит довольно схожей с оригиналом. Присутствуют такие известные районы города, как Бруклин, Манхэттен, Бронкс, Нью-Джерси и др., а престижные кварталы чередуются с грязными трущобами.

Что до народонаселения сего мегаполиса, то здесь нас особо порадовать виртуальный Нью-Йорк не сможет. Нет, улицы его не пустынны, отсутствие населения не бросается в глаза, скорее наоборот. Но вот разнообразия городской жизни, увы, не наблюдается. На каждый тип улиц/районов города приходится несколько видов "случайных" прохожих, основным занятием которых является бесцельное перемещение туда-сюда по тротуарам и пешеходным дорожкам. Ну и еще изредка встречаются оборванцы и панки, лениво греющиеся у тлеющих мусорных баков. Очень досадно, что все эти вышеперечисленные "янки" демонстрируют завидное безразличие к игроку, никак не желая создавать увлекательные сценки городской жизни. Единственным проявлением жизни этих надменных горожан будет реакция на действия игрока. Например, стоит вам проехать, по мнению пешехода, слишком близко от него, как он "испуганно" отпрянет и дальше в зависимости от ситуации попытается в панике скрыться или, обругав вас, бросится к машине, ударит ногой по колесу, продолжая ругаться и всем своим видом изображая ярость.

К этому стоит добавить скудные на объекты улицы, которые встретят вас довольно пустынными просторами. Любителей прогуляться по этажам и помещениям зданий тоже ждет разочарование, поскольку доступ в большинство из них закрыт.

Но основная сцена действия — конечно, дороги, такие разные и почти бесконечные. Узкие и широкие, прямые и извилистые, захламленные тупики и высокоскоростные хайвеи. Дороги с плотным движением, с пробками днем и полупустые в освещении фонарей ночью.

## Дорожный гений с темным сердцем

Сюжетная линия игры — это криминальная драма. Главный герой, прибыв в Нью-Йорк, избирает себе наиболее простой, но и наиболее опасный путь карьерного роста в этом мире, делая шаг "по ту сторону закона".

Паренек, надо сказать, не из робкого десятка. Ему бы пиццу развозить или таксистом зарабатывать на вожделенную американскую мечту, ан нет. Что ему какой-то захудалый домишко под старость да убогая лодчонка для водных прогулок и ловли форели?.. Ведь как водится в таких случаях, герою нужен весь мир, ну или, по крайней мере, добрая его половина. Вот к реализации планов "The Kid" — так величают теперь главного персонажа — и предстоит приступить игроку. Тех, кто мечтал об очередной встрече со стариной Tanner-ом, доселе основным персонажем серии, ждет разочарование. Впрочем, новый герой ничуть не менее амбициозен, чем его предшественник.

Отправной точкой станет небольшая комнатушка над автомастерской Рэя, еще одного персонажа этой драмы. Рэй — превосходный мастер, может творить чудеса с теми изувеченными авто, которые вы порой будете доставлять ему. Ну и, конечно же, он зарабатывает свои кровные не только банальным ремонтом. Законопослушный, унылый автослесарь плохой персонаж для такой истории. И наш автомобильный доктор, естественно, не гнушается куда более серьезными делами. Перекрасить и перебить номера на угнанном автомобиле — всегда к вашим услугам. А если копы досаждают — имеются и связи для решения подобных проблем. В общем, свой парень.

Для полного комплекта еще нужен и заказчик, тот, на кого нам придется работать и чьи деньги мы будем благополучно тратить. Пожалуйста — некто Slink. Скользкий и самоуверенный, любящий быть центром внимания, в меру заносчивый, он как нельзя лучше подходит на эту роль. Помимо решения разнообразных "проблем" своих клиентов, Slink может достать всякие полезные вещи. Полезные для настоящих парней, а не для тех хлюпиков, что довольствуются гамбургерами, сентиментальными сериалами и пустыми мечтами. Оружие, взрывчатка, автомобили, горячие красотки — в общем, полный набор.

Этим криминальным треугольником и закрутится сюжетная дорожка. А ТК (The Kid) и игроку по ней идти, играя свой дорожный гамбит. Ведь несмотря ни на что, главная профессия этого юного создания — driver, а параллельные линии городских дорог — его мир.

В целом, сюжет и видео призваны дополнять атмосферу тех лет. И надо сказать, с этой задачей они справляются. Сюжет Driver: Parallel Lines выстроен и оформлен в стиле голливудских "гангстерских бестселлеров" того времени. Большое количество отличных видеороликов, дополненных сценками на движке игры, оставляют приятное впечатление. Если сама сюжетная линия и не слишком оригинальна, то, по крайней мере, видно, как разработчики старались ее преподнести в самом лучшем виде. В итоге — с красотой и атмосферой в истории Driver: Parallel Lines все в порядке.





## Стальные лошадки

Естественно, что основным элементом геймплея в этой истории будут тачки всех видов, классов и то, что с их помощью можно вытворять на дорогах (и не только) несчастного Нью-Йорка. С автопарком в Driver: Parallel Lines проблем нет. Всего на протяжении игры могут стать доступными около 80 видов (!) различных транспортных средств: спортивные, грузовые, гоночные, муниципальные автобусы, фургоны, мотоциклы...

Все автомобили, как водится, имеют свои ТТХ, свои преимущества и недостатки. Каждый будет хорош в определенной ситуации. На быстром, легком, маневренном проще взять заезд в кольцевых гонках, но он плохо подходит для погони-перестрелки с участием полиции или конкурентов по "бизнесу". А вот байкер не будет иметь равных в узких переулках или плотном потоке машин.

Присутствует в игре и тюнинг. Улучшение возможностей двигателя, управления; всякая экзотика вроде тонированного стекла и устойчивости к огнестрельному оружию. В общем, от банальной смены окраски кузова до превращения вполне заурядного городского авто в нечто необыкновенно красивое, агрессивное и опасное.

Отдельно хочется сказать о повреждениях. Driver: Parallel Lines обладает одной из лучших auto-crash моделей, когда-либо виденных мной на PS 2. То, что можно сотворить с автомобилем в игре, сложно описать

НОВОСТИ ПРИСТАВОК



Level 5 официально объявила о разработке новой RPG **White Knight Story: Shirokishi** для PS 3, над которой компания втайне трудится уже довольно продолжительное время. Ожидать от создателей таких игр, как Dragon Quest VIII и Rogue Galaxy, чего-то заурядного, конечно, не будем: уже первые скриншоты являют довольно высокий уровень графики.

Релиз **Samurai Warriors 2 Empires** для PS2 был перенесен Koei с 5 октября, на более поздний срок — 16 ноября. Официальной причиной переноса является желание разработчиков повышение качества конечного продукта. Так что всем, кто ожидал выхода этой игры, придется подождать еще месяц.

Запуск **Phantasy Star Universe** в Японии, онлайн-RPG по довольно известной вселенной, погряз в трясине технических проблем. Издатель, компания SEGA, поспешил заверить на веб-сайте игры, что принимаются решительные меры по внесению усовершенствований в игру и идет работа над тем, чтобы завершить период исправления багов и наладки серверов. А продлится тестовый период, объявленный 3 сентября, 30 дней, и те игроки, кто, несмотря на проблемы, продолжали играть, могут столкнуться с потерей персонажей или понижением их уровней. Единственным утешением будет служить сохранение бесплатного онлайн-времени, предоставляемого с игрой. Основные проблемы пока возникают с соединением и сохранением данных персонажей — над чем и бьются разработчики. Однако главной новостью стало объявление о том, что с 14 сентября был запущен World 2 — второй пакет серверов в дополнение к уже существующему World 1. "Миры" 1 и 2 полностью независимы, и возможности переноса данных о персонаже с одного из них на другой не предвидится, однако игрокам позволят содержать по четыре персонажа в каждом из них на одном аккаунте. Большинство проблем, возникших с запуском серверов, разработчики возлагают на быстрый рост трафика, который им не удалось спрогнозировать. С надеждой хоть как-то его разгрузить и связано появление World 2.

Один из грядущих проектов Activision — action от первого лица **The History Channel Civil War** на тему Гражданской войны в США. Очередной урок истории геймерам будет преподан в конце осени, когда и состоится релиз игры. Растянется он на 12 печально известных сражений между Севером и Югом и продемонстрирует не только сами баталии, но еще и реально существовавшее тогда оружие: магазинные винтовки, револьверы и знаменитый "Гатлинг". А для разнообразия позволят игроку столкнуться с противником и врукопашную, используя штыки, сабли и даже самое древнее оружие — кулаки. Будет доступна игра как за Север, так и за Юг. 14 ноября игра порадует владельцев Xbox 360 и PlayStation 2.



словами. Смятые в гармошку части кузова, разбитое и вылетевшее стекло, сорванные двери и многое другое... В результате затянувшаяся жесткая погоня щедро усеет квартал-другой всевозможными частями кузова всех ее участников. А сорванная крышка капота в самый "удачный" момент закроет обзор, заставляя ехать почти вслепую до тех пор, пока встречные потоки ветра не избавят вас от этой напасти.





## Город — сказка, город — кошмар...

Физика в игре потрясающая. Помимо отличной модели повреждения автомобилей, она выдает еще очень многое. Даже просто проезжая "с ветерком" по трущобам, приятно посмотреть на ворох старых газет, поднимаемых колесами авто и закрученных в этакий стремительный вихрь, буйствующий параллельно с вашим движением. Выражение "несущийся автомобиль, сметающий все на своем пути" в Driver: Parallel Lines приобретает особый смысл. Бочки, старые покрышки, коробки с разным хламом, элементы ограждений разлетаются во всех направлениях, образуя настоящую бурю вокруг вашей машины. Они падают, катятся, переворачиваются, попадают на капот и крышу автомобиля и срываются оттуда силой инерции в ближайшем вираже или сползают из-за тряски на ухабах, во всей красе демонстрируя возможности движка. Не отстают от объектов и пешеходы. Барахтающийся до первого виража на капоте вашего авто прохожий — обычное явление погони. Но вот неудачный поворот, меткий выстрел очередного копа или бандита — и ваша машина уже отказывается вас везти. Времени на "приобретение" новой нет и, уходя от погони пешком, вы ныряете в проулок. И опять, уже из-под ног ТК, разлетаются пакеты с мусором, картонные коробки.

...А погоня уже возобновилась, неугомонные копы втиснули таки свою колымагу в эту щель, и вновь наступают вам на пятки, предвещая воем сирены свое появление. Но вот оно, спасение — тяжелый контейнер для мусора, стоящий в боковом проходе. Он поддается с трудом, накрывая героя облаком пыли и грязи, однако надежно перекрывает узкий проезд. Глухой удар и скрежет вызывают довольную ухмылку на лице ТК, полиция в очередной раз осталась ни с чем. Да, некоторые предметы можно преднамеренно перемещать, осложняя жизнь преследователям или открывая себе дорогу, правда, времени на это хватает редко.

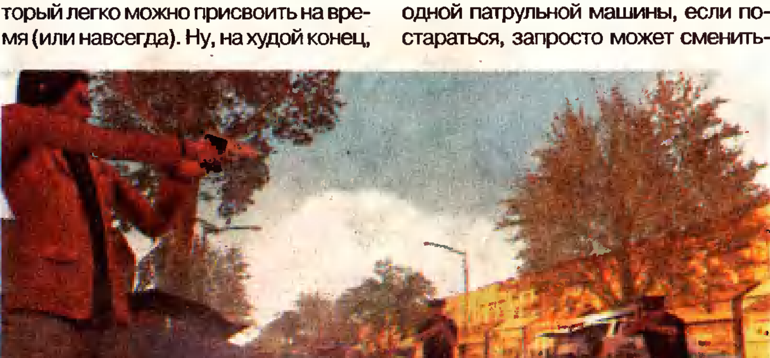
Однако графика — едва ли не полная противоположность отличной физике. Пожалуй, единственное, что радует глаз, это модели автомобилей. Только на них разработчики и не пожалели полигонов. Качественная прорисовка, блеск металла, блики от солнца — автопарк в игре выглядит хорошо. Все же остальное... Качество текстур в пейзажах виртуального Нью-Йорка не выдерживает никакой критики. Словно ты запустил игру не для PS 2, а для старушки PS(one). Нам уже не раз демонстрировали, какой может быть графика второй PS, и это явно не то, что можно увидеть в Parallel Lines. Так что красотами города "любоваться" рекомендуется только из окна автомобиля, проезжая на большой скорости аккурат посередине дороги. И помните: смещение даже на метр к одной из обочин может сильно испортить картину. После работы, проделанной над физикой и сюжетом, подобный подход к графике вызывает просто недоумение...

Каждый раз, садясь в машину, вы сможете насладиться одной из приятных композиций — как тех лет, так и наших дней. И, надо сказать, музыкальная подборка на высоте. Всего в игре более 60 мелодий различных исполнителей. Особенно понравились ретро-мотивы — в этой части саундтрек, на мой взгляд, наиболее интересен. Не подкачал и звук. Рев моторов, визг тормозов, выстрелы, взрывы — все, что должно звучать, подобрано идеально, дополняя ощущение присутствия в неком старом голливудском гангстерском боевике.

## Тяжелые будни "черного" курьера

Управление в игре простое, удобное, легкое в освоении. О камере ничего плохого тоже не скажу — в целом она нормально выполняет свои задачи и соответствует разворачивающимся в процессе игры событиям, позволяя видеть практически все, что необходимо.

Хотя ТК может не только ездить на авто, но и передвигаться пешком, все же большую часть времени придется провести за рулем различных транспортных средств, т.к. большие просторы города убьют на корню любое желание тащиться на своих двоих куда-то дальше ближайшего автомобиля. Да и со средствами передвижения нет никаких проблем. Вокруг полно припаркованного транспорта, который легко можно присвоить на время (или навсегда). Ну, на худой конец, можно выбросить за шиворот из машины какого-нибудь незадачливого водителя, остановившегося на светофоре. Вообще процесс приобретения автотранспорта в Driver: Parallel Lines очень прост. Даже слишком прост. Все сводится к следующему: увидел, подошел, сел, поехал... А для того чтобы ходить-бегать не было слишком скучно, имеется набор соответствующих предметов: пистолеты; дробовики, автоматы и прочие необходимые штуки. Все это можно приобрести, отнять, получить в процессе игры.





Имеется два типа миссий: сюжетные и случайные. Первые — наиболее интересные, насыщенные действием — будут двигать игрока по истории. Вторые — довольно однообразные — дают возможность подзаработать деньжат на тюнинг ваших стальных лошадок и закупку всяких полезных вещиц. Всего в игре около 40 миссий. В основном их набор стандартен: погони с перестрелками и без, кольцевые гонки, миссии на время — привези/собери, ну и, конечно, пешие туры вооружившегося до зубов ТК в места обитания различных негодяев и бандитов.

Для ориентировки в городе имеется большая и удобная карта, на которой отмечено текущее местоположение, цели миссии и некоторые объекты. В реальном времени для этого существует радар. При помощи него можно отслеживать передвижение полиции и оппонентов. Также присутствует уровень нарушений, который главным образом влияет на отношение полиции к герою: чем больше наломал дров, тем активнее действует полиция. Ленивое преследование одной патрульной машины, если постараться, запросто может смениться вмешательством спецназа и пулеметными очередями висящего на хвосте вертолета. Причем шкалы, отображающих уровень нарушений, две: одна отвечает за автомобиль, другая — за самого ТК. Так, имея даже высокий уровень нарушений самого героя, можно сесть в "чистое" авто и спокойно проехать по городу. Правда, долго светиться перед копами не стоит, т.к. они довольно быстро обнаружат, кто сидит за рулем...

Наиболее сильной частью геймплея являются именно погони, да и езда на авто вообще. На них работает физика, саундтрек, красота моделей автомашин, возможность ведения огня из оружия в движении. Action-составляющая гораздо слабее. Средненькая графика, не слишком большое разнообразие действий и целей, отсутствие даже подобия городской жизни...

Стоит еще добавить, что прохождение сюжета заняло у меня где-то 22 часа времени.

**Lord Vagrant**

**Диск предоставлен компанией BitRaiD, www.bitraid.com**

**РАДОСТИ**

**Огромная карта города**
**Большое количество качественного видео**
**Потрясающая для PS2 физика**
**Простое и удобное управление**
**Хороший саундтрек**
**Удобная камера**

**ГАДОСТИ**

**Далеко не лучшая на PS 2 графика**
**Едва ли не полное отсутствие "жизни" в городе**
**Слабая action-составляющая**
**Некоторое однообразие геймплея**

**ОЦЕНКА**

**7.0**

**ВЫВОД**

**Коктейль от Reflections получился каким-то мутноватым: отдельные элементы граничат с понятием шедевра, другие с трудом тянут на "середнячок". Но если говорить в целом, то игра все же выше среднего уровня, хотя до гордого названия "Хит" явно не дотягивает. Яркие, взрывные погони со стрельбой и сюжет, оправленный в изрядное количество хорошего видео, помогут приятно провести парутройку вечеров. А вот стать миром, поглощающим в себя серьезно и надолго, Driver: Parallel Lines, боюсь, не суждено...**



Разработчики из Epic приоткрыли завесу тайны о своем новом шутере **Unreal Tournament 2007** для PlayStation 3. По их словам, игра будет поддерживать моды и игроки смогут проявить себя, создавая новые уровни со всей начинкой. Более того, готовые творения игроков можно будет загружать и распространять при помощи консоли, что позволит насладиться ими в онлайн-баталиях.

Capcom, известная своей серией игр Resident Evil, анонсировала **Biohazard: Umbrella Chronicles**, новый action по мотивам. Создается игра под консоль нового поколения от Nintendo. Причем разработчики собираются максимально использовать возможности Wii, и контроллер в процессе игры будет "превращаться" в пистолет и другое оружие и будет задействован во многих других операциях. Игра будет разделена на главы, каждая из которых расскажет об одном из предыдущих проектов компании. Первая отправит в знаменитый особняк, откуда все когда-то и начиналось. Здесь главными героями выступят Jill и Chris. Во второй в обществе Claire и Leon игроку предстоит обследовать полицейский участок Ракун Сити. Третья глава пройдет вместе с Jill и Carlos уже прогулками по самому Ракун Сити... А теперь догадайтесь, с кем предстоит повстречаться в четвертой главе? Да-да, Leon и Ada. В общем, вся история с биологическим оружием корпорации Umbrella, собранная воедино, вновь порадует игроков. В игре присутствуют и другие персонажи из известного "ужастика", но лишь в роли NPC. Геймплей будет близок к последней четвертой части Resident Evil.

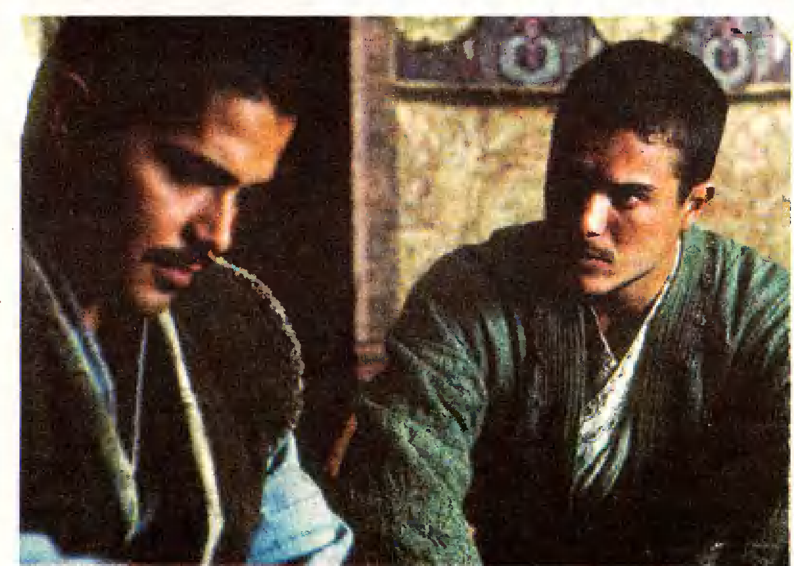
Tri-Ace, создатель таких RPG-шедевров для PlayStation, как Star Ocean и Valkyrie Profile, объявила о разработке нового проекта, на этот раз уже для детища Microsoft. Новая fantasy RPG для Xbox 360 называется **Infinite Undiscovery.** Стали известны и первые детали. Так, бои будут проходить в реальном времени, а игра получит более совершенную систему переключений между боями и обычным режимом без утомительных загрузок.

**Lord Vagrant**



КИНО

# Кочевник



**Название в оригинале:** Nomad
**Жанр:** исторический боевик
**Режиссеры:** Сергей Бодров, Иван Пассер, Талгат Теменов
**В ролях:** Куно Бекер, Джей Эрнандес, Марк Дакаскос
**Продолжительность:** 111 минут

С самых первых дней проката "Кочевника" упрекали в отсутствии исторической достоверности и излишнем патриотизме. С тем, что фильм, мягко говоря, не совсем правдиво преподносит нам некоторые факты из истории Казахстана, спорить не приходится. Однако, на мой взгляд, для исторического боевика достоверность — отнюдь не самое главное. Что же касается патриотизма, то давайте не будем, ладно? Не хотелось бы показывать пальцем, но казахи не единственные, кто сейчас снимает фильмы на тему: "Мы самые сильные, умные и смелые!".

"Кочевник" — история детства и юности Аблай-хана, национального героя Казахстана, объединившего разрозненные племена для противостояния завоевателям-джунгарам (предки современных калмыков). С самого начала съемок проект был невероятно амбициозным — сорокамиллионный бюджет, известные режиссеры, голливудские звезды "класса Б" в главных ролях — насколько я помню, таким сочетанием до сих пор не мог похвастаться ни один фильм, снятый на постсоветском пространстве. И вот, наконец, "Кочевник" добрался и до наших кинотеатров.

Первый вопрос, возникающий при просмотре, — а куда, собственно, ушли бюджетные деньги? Один из главных козырей исторических боевиков — батальные сцены — в "Кочевнике" почти не реализован. В конце фильма есть какое-то подобие битвы, но столь бледное и невнятное, что плакать хочется. Столько денег потратили, и в результате — на тебе! Тибсоновское "Храброе сердце", бюджет которого был гораздо скромнее, в этом отношении дает кочевнику сто очков форы.

Вторым бичом картины является актерская игра. На фоне голливудских коллег казахские актеры ну совсем не смотрятся — уж очень разный у них уровень. Единственное, что у казахов получается "на десять баллов" — джигитовка и схватки на мечах.

Вообще, поединки — подлинное украшение картины. Здесь остается только поаплодировать, поскольку таких техничных дуэлей нам не показывали уже давно. Особенно впечатлила схватка Куно Беккера и Марка Дакаскоса верхом на лошадях.

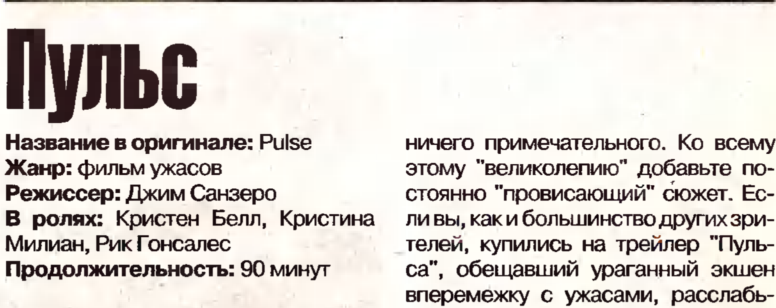
И последний низкий поклон — композитору за изумительно красивую музыкальную тему (когда будете смотреть, сразу поймете, о чем я, так как пропустить мимо ушей эту мелодию просто невозможно).

Нельзя сказать, что первый казахский блин получился комом. С западными картинами "Кочевник", конечно, конкурировать не может, однако для Казахстана очень неплохо. И все же лично я ожидал большего.

**Оценка: 6**

**AlexS**





# Пульс

**Название в оригинале:** Pulse
**Жанр:** фильм ужасов
**Режиссер:** Джим Санзеро
**В ролях:** Кристен Белл, Кристина Милиан, Рик Гонсалес
**Продолжительность:** 90 минут

Еще один технологичный ужастик с японскими "корнями". В "Звонке", если помните, мертвецы атаковали живых через телевизоры и видеомагнитофоны. Современные, более развитые в техническом отношении трупы предпочитают Интернет.

История начинается с того, что парень главной героини фильма, которую зовут Мэтти, решает свести счеты с жизнью. Пример оказывается заразительным — вскоре по городу прокатывается волна самоубийств, один за другим из жизни уходят и друзья Мэтти. Девушке удается выяснить, что причины повального увлечения суицидом таятся в Интернете — через Сеть мертвецы отнимают у живых волю к жизни, вынимают душу, оставляя лишь безвольную оболочку...

Основной недостаток у "Пульса" только один — он совсем не страшный. Режиссер вроде бы пытался напугать зрителя неожиданно выскакивающими лысыми мертвецами, серыми декорациями, соответствующим саундтреком, да только не получилось у него ничего. Мертвецов мы видели и пострашнее, унылые декорации нагоняют скуку, саундтрек вообще не представляет собой ничего примечательного. Ко всему этому "великолепию" добавьте постоянно "провисающий" сюжет. Если вы, как и большинство других зрителей, купились на трейлер "Пульса", обещавший ураганный экшен вперемежку с ужасами, расслабьтесь: все действие, которое есть в фильме, как раз в двухминутный ролик и умещается.

Еще одно "достоинство" сюжета — огромное количество штампов и ляпов. Герои совершают абсолютно нелогичные поступки и умирают покорнее ягнят на бойне. Моя любимая сцена — парень обклеивает всю комнату красной изоляционной лентой (она не пропускает гостей с того света), а потом выглядывает в дверной глазок, чтобы посмотреть, как там, снаружи. Разумеется, до него тут же добираются.

По поводу молодых актеров, занятых в главных ролях, ничего плохого сказать не могу. Конечно, ничего особо выдающегося ребята не демонстрируют, однако и ругать их абсолютно не за что — работают на стандартном для ужастиков уровне.

Фильм из разряда "чуть ниже среднего". Если под рукой нет ничего более интересного, сгодится, чтобы один раз посмотреть и благополучно забыть. Ни на что большее, увы, "Пульсу" рассчитывать не приходится.

**Оценка: 4,5**

**AlexS**

# Парфюмер: история одного убийцы

**Название в оригинале:** Perfume: The Story of a Murderer
**Жанр:** триллер\драма
**Режиссер:** Том Тыквер
**В ролях:** Бен Уишоу, Алан Рикман, Дастин Хоффман, Рэйчел Херд-Вуд
**Продолжительность:** 2 часа 25 мин

Достойных экранизаций серьезной литературы не так уж и много, в основном какие-то мутные, невнятные фильмецы да невыносимый арт-хаус, от которого даже хардкорному киноману становится скучно. Режиссеров с прямыми руками, которые умеют снимать серьезное кино, не так уж и много. Всем давно и хорошо известно: если бы не неожиданная смерть, то экранизацией романа Питера Зюскинда занимался бы Стэнли Кубрик (таково было условие писателя). Но не судьба. Путь к своему воплощению на киноэкранах литературного шедевра, коим и является одноименный роман, был очень долгим и тяжким, пока всего несколько лет назад права на экранизацию не попали-таки в руки немецкого продюсера Бернда Айхингера, но съемки откладывались из-за затянувшихся поисков режиссера и актеров. Конечный результат порадовал: никаких раскрученных на американских "блокбастерах" актеров/режиссеров — значит, искажать оригинал и особо за кассовостью гнаться никто не будет.

Гнаться-то не стали, народные массы и без того заставили содрогнуться кинотеатры, никакой PR-бомбардировки не понадобилось. Грачи прилетели — и лед, державшийся долгие годы, тронулся. Теперь важно было ничего не напортачить, притом удовлетворить и тех, кто прочитал первоисточник, и тех, кто, подчинившись стадному инстинкту, двинулся в кинозалы, захватив с собой весь фаст-фудный набор казуала. Такая вот мультиплатформенность. Вследствие чего спокойное, гладкое повествование фильма то и дело сопровождается комментариями "из-за кулис", являющими собой точные цитаты, вырванные из текста романа. Этому причиной можно считать и то, что само произведение Зюскинда бедно на диалоги.

Даже два с половиной часа не способны вместить в себе все события даже небольшого романа, посему сюжетная линия "Парфюмера" подверглась пластической операции, во время которой были удалены некоторые не столь важные моменты storyline, а отдельные — изменены. Впрочем, это фактически ни на что не повлияло, все главное и существенное было ни только сохранено, но и отлично реализовано.

Тыквер снял не экранизацию-подачку, не обыкновенный фильм, про который скажут "ну-у ничего, ну и нормально", а картину с собственным пониманием первоисточника. Зловонный Париж переломного восемнадцатого столетия, с его грязными улочками, грязными людьми умело сочетаются с пышностью, гламурностью аристократии. Все-таки хорошие костюмеры, гримеры и художники в умелых режиссерских руках — страшное оружие, и кооперация труда профессионалов и талантливых людей — это вам не хухры-мухры. Но еще более сильные средства для порабощения зрителей — музыка и игра актеров. Пронзительные, изящные мелодии, знающие свое время, когда блистать, когда молчать, завершают особый коктейль атмосферы "Парфюмера".

Актерский состав получился довольно пестрым. Дастин Хоффман с Аланом Рикманом, чьи имена говорят сами за себя, довольствуются ролями второго плана. Оба весьма маститые актеры, в одиночку способные вытянуть любую среднюю киноподелку; присутствие их обоих прекрасно уравновешивает хронометраж: в первой половине фильма мелькает лишь парфюмер Бальдини (Хоффман), во второй, после исчезновения последнего, — отец Лауры (Рикман). Бен Уишоу, сыгравший Жан-Батиста Гренуя, вне всякого сомнения, получил свою звездную роль. Нарекания могут быть высказаны разве что по поводу убиенных девушек, которые в романе намного младше, чем видятся на экране. Вот только "Парфюмер" вам не детское кино, и часто не заслуженное "до 16 — низя" здесь себя как раз оправдывает. Никому ведь не нужны проблемы...



**Оценка: 9,5**

**Резюме: Снимай экранизацию "Парфюмера" все же Кубрик, то — как всегда — возникло бы недопонимание. Том Тыквер же снял для всех: умно, атмосферно, проникновенно, но разжеванно. Минусы экранизации исключительно в расхождениях с первоисточником и снисходительности ради "широкого зрителя". На что закрываешь глаза, ведь фильм обладает редким даров — он "цепляет".**

**Берлинский Gosha**

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

# Физикус 2: Возвращение

**Жанр:** детская обучающая игра, квест
**Разработчик:** Heureka-Klett
**Издатель:** Медиахауз
**Дата релиза:** май 2006
**Количество дисков в оригинальной версии:** 2
**Системные требования:** Windows 98SE/ME/2000/XP, Pentium III 450 МГц, 64 Мб оперативной памяти, QuickTime 6 и выше (QT поставляется с программой), CD-ROM, клавиатура, мышь
**Рекомендуемый возраст:** старше 9 лет

**"Нет, только не за уроки!" Сколько раз каждый родитель школьника слышит это от своего ребенка. "Ах, как я ненавижу физику! Ну, еще пару минут поиграю" — думает наш "безответственный" ученик и с головой уходит в виртуальный мир еще на пару часов. Думаю, нет такого родителя, который не мечтал бы о том, чтобы любимое чадо с таким же рвением сидело за учебниками, и нет такого ученика, который не желал бы вместо уроков поиграть в компьютерную игру. Теперь это возможно!**

На планете Физикус снова неприятности. Еще не забылись опасения за собственный дом, едва спасенный усилиями юных геймеров в игре "Физикус", как на тебе — новая беда. Падение метеорита вызвало цепь природных катаклизмов, и ученые, жители планеты, поняли, что придется покинуть свой дом. Все были эвакуированы. А когда волнения улеглись и землетрясения прекратились, любопытные физики задались вопросом: что же все-таки произошло? Был ли метеорит просто случайным осколком твердой породы из космоса или, возможно, это был специально спроектированный и запущенный механизм? Кто и почему желает зла мирным ученым с Физикуса? А может, произошла авария, и незнакомцы нуждаются в помощи? Слишком много вопросов еще осталось без ответа. А оставлять за собой нерешенные задачи не в правилах настоящих физиков. И теперь на игроке лежит ответственная миссия: вернуться на изувеченную бедствиями планету, пройтись по разрушенным городам и докопаться до причин такого положения дел.

Путь предстоит нелегкий. Ведь даже чтобы прибегнуть к помощи летательного аппарата, предоставленного в пользование главному герою, нужно добыть электронные маршрутные карты. А поскольку на планете все еще царит хаос и разруха, целых работающих приборов, механизмов и устройств практически нет. Герою придется постоянно соединять разорванные цепи, выставлять значения температур, подбирать нужные параметры и решать еще множество подобных задач на своем пути. Без хороших знаний физики никак не обойтись. Тех же, кто с учебником не особенно дружен и в дневнике приносит неутешительные отметки по физике, спешу успокоить: не торопитесь отложить диск в сторону. Специально для вас в игре имеется заветная кнопка. При нажатии на нее открывается настоящая энциклопедия, в которой можно найти ответы на любые вопросы, поставленные в игре. Но это не простой учебник. На его интерактивных страницах основные понятия изложены лаконично и доступно, а любые приведенные факты подкреплены увлекательными примерами. Добавьте к этому великолепные анимированные иллюстрации, с помощью которых можно взглянуть на движение электронов или проследить путь светового луча, и вы поймете, почему изучение этого пособия порой затягивает больше, чем само приключение.

"Физикус — 2" содержит интерактивные уроки по основным разделам физики: механика, оптика, термодинамика, электричество, акустика и даже атомная физика и теория относительности.

Для оформления игры создатели выбрали техногенный колорит, который органично подчеркивает атмосферу мира после катастрофы. Графика выполнена в стиле мультфильмов про роботов: то есть с претензией на реалистичность, но не без фантастических деталей. Трехмерное изображение порой добавляет немного путаницы с управлением, однако смотрится в целом гораздо внушительнее двухмерных картинок, часто присущих квестам. А чтобы помочь разобраться в управлении, к диску прилагается буклет, в котором подробно описаны все значки и клавиши для взаимодействия с игровым миром, а также алгоритм установки игры на компьютер, который будет доступен даже начинающим пользователям.

Музыкальное сопровождение игры выдержано в заданном, технологическом стиле. Достаточно естественно реализованы звуки: помехи в радиопередатчике присутствуют, проржавевшие детали скрипят, замки щелкают — все это позволяет еще больше окунуться в атмосферу игры. Особое внимание хочется уделить озвучиванию энциклопедии. Грамотная внятная речь с правильно поставленными ударениями и интонациями не может не радовать. Читая электронный учебник, юный исследователь не только видит текст на экране монитора, но и слышит его, поскольку все написанное проговаривается компьютерным помощником главного героя. При этом в работу включаются разные виды памяти — зрительная и слуховая — что обеспечивает более прочное усвоение материала. И применить полученные знания можно тут же, снова вернувшись в игру в том месте, где она была приостановлена на время постижения тайн физики.

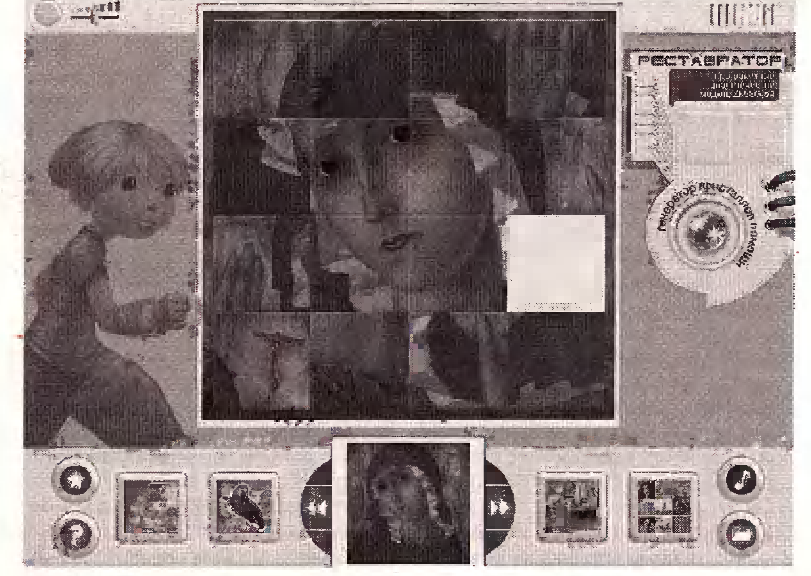
Захватывающий сюжет не оставит равнодушными юных игроков. А это — еще один повод, чтобы лишний раз заглянуть в энциклопедию, проверить свои знания, освежить в памяти формулу, повторить основные понятия. Ведь так хочется помочь жителям далекой и неведомой планеты!..

**Оценка: 9**
**Вывод: "Физикус 2" наверняка понравится не только детям, но и их родителям и даже учителям. Использование этого проекта в качестве дополнительного учебного пособия позволит лучше разобраться в основных понятиях физики и даже узнать что-то новое. А обучение в процессе игры покажется легким, интересным и увлекательным.**

**Евгения "Reddy" Вирмилина**

# Тим и Тишка спасают шедевры русского искусства

**Жанр:** аркада-энциклопедия
**Разработчик:** "Интерсофт Медиа"
**Издатель:** "МедиаХауз"
**Дата релиза:** 2006
**Количество дисков в оригинальной версии:** 1
**Минимальные требования:** Windows ME/2000/XP, процессор 700 МГц, 128 Мб оперативной памяти, видеокарта с 3D ускорителем, поддерживающая разрешение 1024x768, звуковая карта и стерео колонки (наушники), 500 Мб на жестком диске, Internet Explorer 5.01, CD-ROM, клавиатура, мышь.
**Рекомендуемые требования:** Windows ME/2000/XP, Pentium 1500 МГц, 256 Мб оперативной памяти, видеокарта с 3D ускорителем, поддерживающая разрешение 1024x768, звуковая карта и стерео колонки (наушники), 500 Мб на жестком диске, Internet Explorer выше 5.01, CD-ROM, клавиатура, мышь.
**Рекомендуемый возраст:** от 7 лет



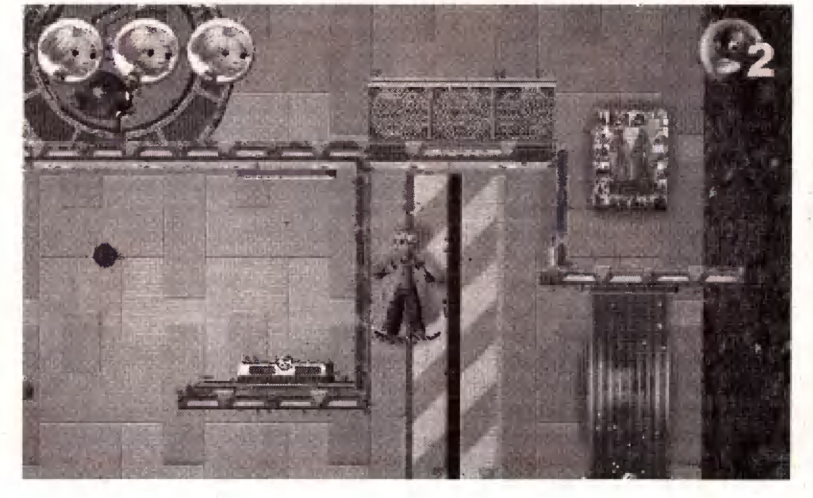

**Что мы знаем сегодня о шедеврах изобразительного искусства? Мы, не музейные работники, не коллекционеры — обычные люди с прозаическими профессиями? Наверняка помним из школьного учебника русской литературы, где на последних страницах были размещены репродукции, картину "Грачи прилетели"... Возможно, встречали копию "Девятого вала" на стене какого-нибудь кабинета... С улыбкой вспоминали "Купание красного коня", переезжая лужу на машине. А сможем ли мы ответить нашим любознательным почемучкам, кто, когда и о чем написал хоть бы известные нам произведения? Надеюсь, что сможем. А игра "Тим и Тишка спасают шедевры русского искусства" поможет.**

Приключения наших героев происходят в замке коварного Форгера. Лишенный любви к прекрасному, злодей похитил картины и теперь намеревается уничтожить их. Чтобы этого не произошло и человечество по-прежнему имело возможность наслаждаться работами великих мастеров, мальчику Тиму и его верному другу щенку Тишке предстоит постараться. Переходя по запутанным лабиринтам замка Форгера из одного зала в другой, необходимо забрать все картины. Однако это было бы слишком просто. В залах Тима и Тишку поджидают роботы-охранники, не страдающие избытком интеллекта, однако без промаха попадающие в намеченную цель. Обмануть роботов и обойти ловушки, а также пробраться по хитроумным коридорам и совладать с многочисленными лифтами и дверями и при этом не потерять друг друга в пути — не простая задача для маленьких героев.

Однако на этом сложности не заканчиваются. Ведь главный злодей в игре не так-то прост. И если наши отважные спасатели шедевров будут не достаточно расторопны — он все же успеет повредить некоторые картины. Но и эта беда поправима. Для восстановления испорченных изображений в игре предусмотрена реставрационная комната. С помощью мини-игр, среди которых "пазл", пятнашки и другие, игрок не только помогает героям с честью выйти из сложной ситуации и вернуть картинам надлежащий вид, но и поближе знакомится с произведениями искусства.

Впрочем, для более близкого знакомства существует в игре картинная галерея. Это своеобразная мультимедийная энциклопедия, в которой представлено 150 самых известных работ знаменитых русских мастеров. Изображения имеют высокое разрешение, что позволяет в деталях ознакомиться с каждым из них. Заслуживает внимания удобная система классификации, которая дает возможность выбирать картины по автору, названию, времени написания, стилю, жанру и технике. Каждая картина сопровождается краткой информацией по всем вышеупомянутым пунктам, а также историей создания и пояснениями изображенного сюжета, что особенно актуально для некоторых стилей. Кроме того, о каждой спасенной из лап коварного Форгера картины рассказывается захватывающая история или легенда о персонажах и сюжете шедевра.

Управление в игре осуществляется при помощи клавиатуры, в галерее же — при помощи мыши. Летающий робот, электронный помощник наших героев, поможет на первых порах разобраться в сложностях навигации. Полное же описание всех возможностей и функций игры, включая установку на компьютер и управление, находится в буклете-приложении к диску. Небольшая загвоздка состоит в том, что в игре эти описания дублируются не все, видимо электронный помощник буклета не читал. Однако не стоит отчаиваться, опытный геймер, имеющий представление об аркадах, без труда разберется в управлении, ничего сверхоригинального там нет.



На первый взгляд может показаться, что этот диск предназначен для художественных кружков и школ с углубленным изучением изобразительного искусства. Бесспорно, в этих заведениях подобная программа необходима. Но не помешает она и в самом обычном доме, для большинства детей. Зачем? Фраза "для общего развития" стала в наше время насмешливой и ироничной, но, если подумать, то это именно так. Ведь всегда приятно видеть школьника, который может поддержать разговор не только о том, кто круче — Бэтмен или Супермен.

**Оценка: 7**
**Вывод: Итоговую оценку диску поставить сложно: игра незамысловатая и довольно примитивная, однако электронная энциклопедия русской живописи впечатляет. Другими словами, если вы хотите приобрести ребенку именно "игрушку" — стоит обратить свое внимание на другие диски. Однако если считаете, что игра должна приносить пользу — "Тим и Тишка" займут достойное место на вашей полке.**

**Евгения "Reddy" Вирмилина**

ПРОХОЖДЕНИЕ

# TES4: Oblivion

## Путь Ассасина, или "Стол заказов по-Сиродильски"

**На мой взгляд, квесты гильдии наемных убийц являются наиболее оригинальными в игре: пожалуй, своей уникальностью они затмили все предыдущие квесты как серии TES целом, так и всего жанра RPG. Хладнокровие, безжалостность и бесшумность – вот главные навыки, которыми должен обладать член гильдии ассасинов.**

### 1. Нож во тьме (A Knife in the Dark)

Для того чтобы вступить Темное братство и получить свой первый квест, необходимо убить кого-либо из мирных жителей (именно мирного, бандиты не подходят). Зачтется вам также и убийство "Серого Принца" на Арене. После совершения сего некрасивого поступка на экране появится надпись, о том, что ваше убийство было замечено некими неизвестными силами ("Your killing has been observed by forces unknown..."). Отправляемся спать и на утро встречаем неожиданного посетителя – "Говорящего" Темного братства Люсьена Лашанса (Lucien Lachance). Тот презентует нам кинжал и сообщит, что для вступления в Темное братство необходимо ликвидировать некоего Руфио, который пытается скрыться от возмездия в гостинице Дурных предзнаменований (Inn of Ill Omen).

По прибытии на место беседуем с трактирщиком. Тот совершенно бесплатно сдает Руфио как стеклотару и сообщает, что тот уже который день безвылазно сидит у себя в номере и никого не желает видеть. Да, его желание действительно будет исполнено – после нашего посещения он больше никого никогда не увидит. Прокрадываемся в комнату Руфио и наносим ему несколько ударов (впрочем, у меня хватило и одного).

Когда вы ляжете спать в следующий раз, к вам опять явится Люсьен и предложит посетить убежище братства в Чейдинхоле, находящееся в подвале заброшенного дома с заколоченными окнами. Для того чтобы попасть внутрь, ответьте "Sanguine, my Brother" на заданный вам вопрос. Поговорите с аргонианкой Очивой. Она присвоит вам "почетный" ранг "Убийца/Murderer" и выдаст комплект брони братства. Для получения задания говорим с Висенте Вальтиери (Vicente Valtieri) о своем контракте.

### 2. Могила на воде (A Watery Grave)

Висенте сообщает нам условия нашего первого полноценного контракта. Необходимо ликвидировать капитана пиратского судна "Мария-Елена" ("Marie Elena"), которое находится в доках Имперского города (Waterfront). У этой миссии, как и большинства последующих, имеется несколько вариантов прохождения. Я опишу вам способ, которым сам ее проходил.

Тихо прокрадываемся в капитанскую кабину (учтите, если пираты заметят вас на этом ходу – сразу же нападут) и делаем свое черное дело. Почти сразу же после ликвидации капитана в каюту прибегут члены команды. Разбираться с ними или сразу делать ноги с корабля – вопрос желания. Хотя можно просто снять с тела капитана ключик и выйти через нос корабля. Награду и следующий контракт получаем у Висенте.

### 3. Инциденты случаются (Accidents Happen)

Начиная с этого контракта в большинстве заказов нам, помимо материального вознаграждения, будет предлагаться еще и бонус. Условия получения бонуса заранее оговариваются в каждом случае. В данной миссии нам предлагается совершить убийство, замаскированное под несчастный случай.

Наша следующая цель – некий Бейлин, живущий в домике неподалеку от западных ворот Брумы, вместе со своим слугой. Отправляемся в сей город и находим дом. Если вам не нужен бонус, просто зайдите в дом и без лишних слов уничтожьте цель и его слугу. Правда, в этом случае нам придется иметь дело со стражей.

Лично нам бонус не лишний, да и "эскорт" из злой городской стражи нам не нужен, посему действуем так: в период с 8 до 11 вечера (именно в это время жертва любит сидеть в своем кресле у камина и размышлять о смысле бытия) пробираемся в дом через подвал, поднимаемся на второй этаж в комнату слуги и открываем там потайную дверь. За ней – небольшая подсобная комната, к одной из стенок которой с наружной стороны, аккурат над креслом, привязана голова минотавра. Нам остается только развязать веревочку и тем самым обрушить ее на ничего не подозревающего Бейлина. После этого прокрадываемся к выходу и направляемся к Винсенте за наградой и новым контрактом.

### 4. Приговоренный к казни (Scheduled for Execution)

Имя следующей жертвы – Вейлен Дрет (Valen Dreth), заключенный тюрьмы Имперского города. Чтобы получить бонус, необходимо провести казнь, не убив ни одного стражника. Итак, нам предстоит долгий и нудный путь через канализационные катакомбы к области "The Sanctum". Этот район патрулирует охрана. К нашему счастью, она не бдительна, поэтому одеваем мягкие тапочки и крадемся мимо нее. Особых эксцессов возникнуть не должно. В итоге мы попадем в до боли знакомое место. Помните, откуда все начиналось? Правильно, из этой камеры.

А помните острого на язык соседа, который успел нам надоесть еще в самом начале? Да, это и есть наша цель – Вейлен Дрет. Пришел наш черед шутить. Можно просто выстрелить по нему из лука через решетку, можно открыть камеру ключиком, заботливо оставленным на столике неподалеку охраной тюрьмы, и убить при помощи клинка. После приведения приговора в исполнение, возвращаемся назад уже через главный вход (ключ от него на том же столике). Двигаем к Висенте.

### 5. Убитый (The Assassinated Man)

Необходимо нанести визит жителю Коррола Франсуа Мотиерре (Francois Motierre). Как ни удивительно, после нашего визита он останется жив. Дело в том, что он задолжал энную сумму нехорошим людям и они отправили наемника для ликвидации Франсуа. Нам же необходимо ранить Франсуа кинжалом с не смертельным ядом на глазах у наемника и через сутки "воскресить" его при помощи противоядия. Отправляемся в дом Мотиерре и беседуем с ним о деталях плана. Сразу по окончании вашей беседы раздастся стук в дверь и перед нами появится наемный убийца – аргонианин по имени Скрывающий-свое-сердце (Hides-his-heart). Наносим удар Мотиерре кинжалом с ядом и делаем ноги. Не реагируя на провокации аргонианина, как можно скорее выходим за пределы города. Важное условие – наемник должен выжить, иначе миссия будет провалена.

Через 24 часа отправляемся в местную церковь и "воскрешаем" Мотиерре противоядием. Почему-то покойная родня клиента не особа рада нашему визиту и встает из своих могил, чтобы помешать нам покинуть помещение. Придется убить всех еще раз. Ведем Франсуа в таверну "Серая кобыла" ("Grey Mare"). Возвращаемся к довольному Винсенте. Квест пройден.

### 6. Одинокий странник (The Lonely Wanderer)

Очередное повышение – и теперь мы получаем контракты у Очивы. Наша следующая цель – высший эльф Фэйлиан (Faelian). Для получения бонуса необходимо убить его без свидетелей. По нашей информации он живет где-то в Имперском городе. Отправляемся туда и беседуем с местными высшими эльфами. Они нам поведают, что Фэйлиан проживает в "Отеле Тайбера Септима" (Tiber Septim Hotel), что располагается в районе Талос Плаза. Идем туда и разговариваем с управляющей отелем Августой Калидией (Augustus Calidia).

Сия дама расскажет нам (не за "спасибо", разумеется) историю нашего клиента. Некогда уважаемый эльф, а ныне наркоман Фэйлиан занимается тунеядством и "висит" на шее у своей подруги Атрейны (Atraena), которая живет в этой же гостинице. Повышаем ее расположение и выведываем всю информацию о ее возлюбленном. Оказывается, тот частенько заглядывает за местным наркотиком – скумой – к некоему Локмиру (Lorkmir's House, Elven Gardens District). Ждем, пока придет наш клиент и зайдет в дом, а потом и сами входим вовнутрь, где и совершаем свое черное дело. Кстати, зайдя в погреб Локмира, мы можем наглядно убедиться, до чего доводит торговля наркотой. Возвращаемся к Очиве за следующим контрактом.

### 7. Вредное лекарство (Bad Medicine)

Наш следующий "клиент" – тяжело больной генерал Родерик, проживающий в форте Сатч (Fort Sutch). Нам необходимо отправится туда и заменить его бутылочку с лекарствами на свою, с ядом. Чтобы получить бонус, вы должны совершить подмен, оставшись при этом незамеченным. Поболтав с членами братства, узнаем, что в форт можно пробраться через подземный ход, расположенный в развалинах аббатства (Fort Sutch Abbey).

Идти через подземный ход долго и нудно, посему проникаем в помещение через главный ход. По ходу проникновения в форт мы услышим разговор двух стражников. Если вы обладаете достаточно высоким навыком взлома – продолжайте движение, если же нет – извольте подождать окончания их беседы, после которой один из стражников откроет решетку, отделяющую нас от кабинета с лекарствами. Выжидаем момент и совершаем подмену лекарств. Отправляемся к Очиве для получения вознаграждения и очередного контракта.

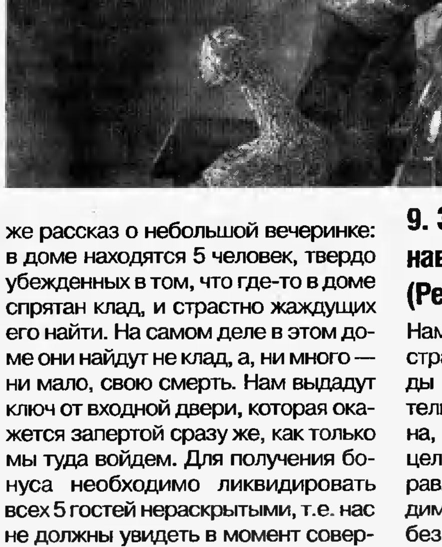
### 8. Кто сделал это? (Whodunit?)

Одна из самых интересных миссий за ассасинов. Чем-то напоминает детскую считалочку про десять негритят. Итак, Очива предлагает нам контракт аж на 5 убийств сразу. Отправляемся в Скингард в поместье Summitmist Manor, где нас ожидает дворецкий Фафнир (Fafnir), по совместительству являющийся нашим коллегой по Темному братству. Он поведает нам детали миссии, а также рассказ о небольшой вечеринке: в доме находятся 5 человек, твердо убежденных в том, что где-то в доме спрятан клад, и страстно жаждущих его найти. На самом деле в этом доме они найдут не клад, а, ни много – ни мало, свою смерть. Нам выдадут ключ от входной двери, которая окажется запертой сразу же, как только мы туда войдем. Для получения бонуса необходимо ликвидировать всех 5 гостей нераскрытыми, т.е. нас не должны увидеть в момент совершения экзекуции. Покинуть особняк мы сможем только после выполнения задачи по убийству всех гостей.

Получив ориентировку, заходим в поместье, где нас встретит Матильда Петит (Matilde Petit), с которой мы познакомимся и установим хорошие отношения (это придется делать со всеми участниками сего мероприятия). После идем общаться со всеми остальными. Примо Антониус (Primo Antonius) сообщит нам о своих симпатиях к эльфийке Довеси Дрэн (Dovesi Dran).Что ж, на время попытаемся поработать тамадой и идем к Довеси, авось ей тоже кто-нибудь нравится. Оказывается, эльфийке тоже нравится Примо. Прям любовь с первого взгляда! Отправляем ее в спальню Антониуса и рекомендуем ожидать его там. Теперь можно заняться и остальными. Возвращаемся к Матильде и получаем предложение основать тандем и поделить прибыль пополам. Соглашаемся и вместе идем искать клад в подвал. В подвале она, разумеется, найдет не клад, а пару ударов мечом между глаз и билет в Обливион (в один конец). Одним посетителем на нашей кровавой вечеринке уже меньше.

К этому времени нас уже заждалась эльфийка Довеси Дрен, посему следующий визит наносим ей. Она переживает из-за случившегося с Матильдой. Рекомендуем ей лечь поспать. Эх, знала бы наивная эльфийка, что она больше не проснется... Как только она ложится, помогаем ей "заснуть". Навечно. Эх, не получился из нас тамада...

В результате серии убийств в доме начинается паника. Невиль (Neville) тоже думает, что утро вечера мудренее – и зря, потому что утро для него больше не наступит. Теперь говорим по поводу случившегося с одним из двух оставшихся в живых гостей, после чего он набрасывается на последнего выжившего участника вечеринки. Если кто-то из них выживет, поможем ему поскорее покинуть этот грешный мир, благо свидетелей больше нет. Свободно выходим через парадную дверь и отправляемся к Очиве. Вечеринка удалась!





### 9. Заслуженный отдых... навечно (Permanent Retirement)

Нам поручено избавиться от гостя стражи Лейавина – Адамса Филлиды (Adamus Phillida), по совместительству высокого офицерского чина, вышедшего на пенсию. Для этой цели нам выдадут специальную отравленную стрелу, которую необходимо всадить в Адамса, когда тот без доспехов. По прибытии в Лейавин организовываем слежку за жертвой и в скором времени узнаем, что тот регулярно купается в пруду неподалеку по несколько часов в день. Теперь мы знаем, что делать.

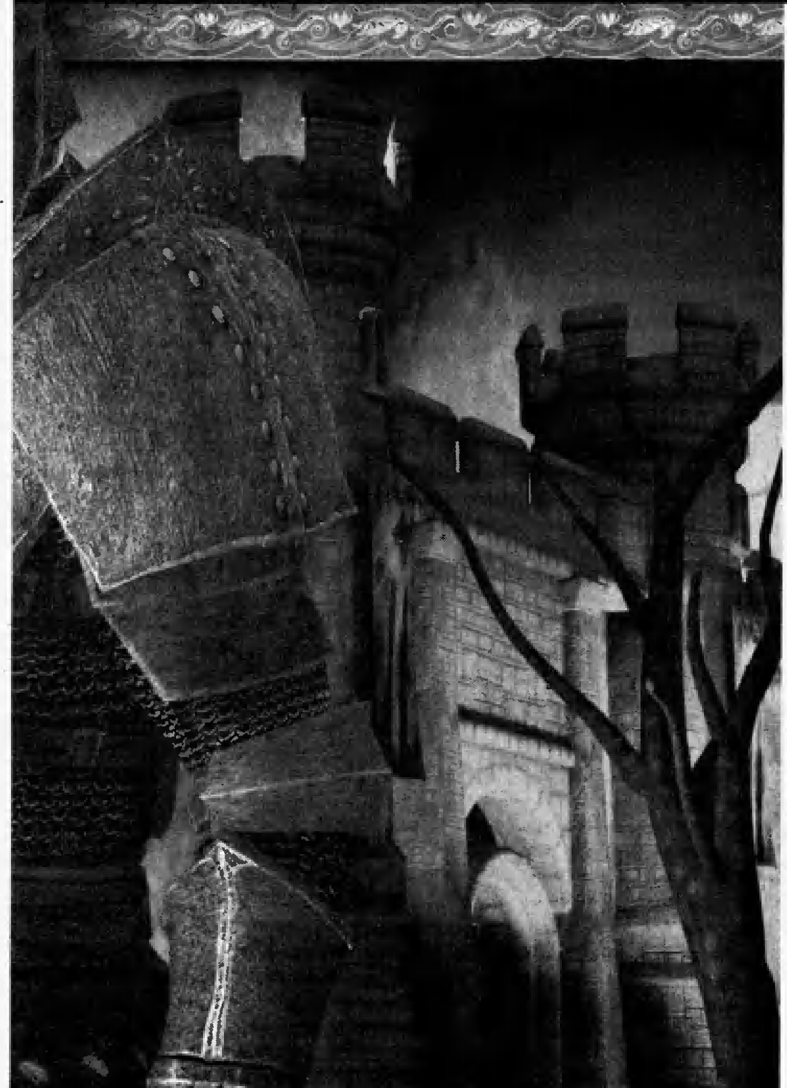
Ожидаем Филлиду у пруда, и после того как тот разденется и залезет в воду – стреляем в него нашей секретной стрелой. Правда, стрела не всегда действует, поэтому вам может представиться возможность поорудовать своим мечом. Для получения бонуса необходимо взять с тела Адамса его палец и подкинуть в его же офис, что в Imperial City Prison District. Возвращаемся на базу.

### 10. Зачистка (The Purification)

Очива сообщит, что сам Люсьен Лашанс желает с вами встретиться. Для этого необходимо прибыть в форт Фарагут (Fort Faragut) и пройти к Люсьену мимо нескольких скелетов-воинов. У Лашанса для нас имеется неприятная информация – судя по всему, в убежище братства в Чейдинхолле завелся изменник, и нам необходимо провести специальный обряд "очищения". То есть, попросту перерезать всех своих друзей. Увы, эту миссию нельзя никак обойти. Очива, Висенте (перед его уничтожением вы еще можете попросить его сделать вас вампиром), Антуанетта Мари, Горгон гро-Болмог, Телиндрил, М'раж-Дар и Тейнава – все должны быть уничтожены.

Лашанс презентует нам отравленное яблочко и свиток с духом многострадального Руфио. Кстати, в комнате Люсьена в одной из бочек лежит еще 10 отравленных яблочек, так что мы можем захватить их себе на будущее.

Отправляемся в Чейдинхол. Уберите всю еду со стола и положите вместо нее наши отравленные яблочки. Первым на это должен купиться орк Горгон гро-Болмог. Для быстроты прохождения можно положить всем жертвам в карман по такому яблочку, рано или поздно – съедят. Висенте, Антуанетта и М'раж-Дар частенько посещают тренировочный зал, где мы их можем подкараулить и ликвидировать по одному.



Очиву ликвидируем, когда та спит. Тейнаву можно застрелить из лука, когда та читает. Телиндрил обычно отсутствует в убежище, но ее график мы найдем у Очивы.

После проведения зачистки возвращаемся в форт Фарагут к Люсьену, который подарит нам бессмертную лошадь (при потере она будет возвращаться к форту) и сообщит о том, что задания и награды мы отныне будем получать из тайников. Нас повысили до ранга Silencer.

## 11. Занятия волшебника (Affairs of a Wizard)

Направляемся к Холму Героев (Hero Hill), где на вершине под камнем нас ожидает очередной контракт, на этот раз уже от Люсьена. Нужно уничтожить некроманта Селендина, ошивающегося в пещере Лифрот (Leafrot Cave). Отправляемся в пещеру, где находим дневник горе-лича, из которого узнаем, что если изъять у него волшебные песочные часы Sands of Resolve, то он моментально прикажет долго жить. Остается только прокрасться к некроманту со спины в режиме стелс и выкрасть часы. Хотя можно просто его прирезать.

## 12. Следующий в роду (Next of Kin)

Награда за предыдущий квест и следующий "заказ" дожидаются нас в Корроле, возле Великого Дуба (Great Oak). Нужно ликвидировать целое семейство Драконис (Перенниу (Perennia Draconis), Маттиаса (Matthias Draconis), Андреаса (Andreas Draconis), Сибиллу (Sibylla Draconis) и Силию (Caelia Draconis)). Сразу известно только расположение Перенниии — ферма Эплвотч (Applewatch) близ Брумы. Отправляем ее к праотцам во время сна или работы на огороде и находим список с местами дислокации остальных членов семейства.

Маттиас проживает в столице в районе Талос Плаза (Imperial City Talos Plaza District). Он живет вместе со своим слугой, поэтому нам придется зайти к нему в гости ночью и оставить после себя два трупа (хотя слугу убивать необязательно). Еще Маттиасу, как и остальным жертвам, можно подсунуть отравленное яблочко. Тогда все получится "без шума и пыли".

Следующий пункт назначения — придорожная забегаловка "Пьяный дракон" (Drunken Dragon Inn), где работает Андреас Драконис. В заведении присутствует имперская охрана, посему придется с ним поссориться и тогда он сам на вас нападет. В этом случае охранник сам поможет добить Андреаса.

Сибиллу мы найдем в пещере Грязной долины (Muck Valley Cavern). Никаких свидетелей в пещере нет, поэтому устраняем ее любым способом.

Последняя в очереди — Силия, наиболее проблематичный персонаж, т.к. она является одним из стражников Лейавина. О время патрулей ее лучше не устранять, т.к. сбежится куча народу, посему ждем, когда она пойдет в свой номер в "Гостинице Трех сестер" (Three Sisters' Inn), где и приводим приговор в исполнение. За ее казнь нам назначат штраф.

## 13. Нарушенные обещания (Broken Vows)

Очередной контракт спрятан неподалеку от Замка Скинграда. Необходимо казнить мастера кулачных боев — хаджита по имени J'Ghasta. Отправляемся в его дом в Бруме. Клиент ожидает покушения и прячется в секретной комнате, вход в которую находится на первом этаже дома и завален рулонами ткани. Говорим "кто не спрятался — я не виноват" и спускаемся вниз и совершаем то, зачем мы сюда пришли.

## 14. Торжество правосудия (Final Justice)

Очередной контракт находится под Старым мостом (Old Bridge). Следующая в очереди на свидание с праотцами — свихнувшаяся аргонианка-охотница Шализ (Shaleez), находящаяся в Затопленной шахте (Flooded Mine). Отправляемся в шахту (прихватите с собой зелье подводного дыхания) и совершаем свое черное дело.

## 15. Дело чести (A Matter of Honor)

Новый контракт и награду мы найдем в тайнике, снаружи Форта Редман (Fort Redman). На сей раз к высшей мере наказания "приговорен" темный эльф Алвал Увани (Alval Uvani), постоянно находящийся в поездках по Сиродилу. В контракте приведен график его поездок и интересная деталь — у клиента аллергия на мед. Подкинутый мной мед Алвал почему-то не пил, поэтому пришлось отравить его ядовитым яблочком. Также эльфа можно подкараулить у его дома или в гостиничном номере, где он остается на ночевку.

## 16. Скованный льдом сон (The Coldest Sleep)

Очередное задание припрятано в торговом районе Имперского города под сломанным деревом. От нас требуется помочь Хавилстену Хор-Бладу (Havilstein Hoar-Blood) покинуть этот мир. Живет он в горах далеко на севере, западнее от Брумы. Орешек он крепкий, посему лучше убить его во сне.

## 17.Предсмертный поцелуй (A Kiss Before Dying)

Чтобы найти следующий контракт, придется постараться. Двигаем в руины Норнал (Nornal), сразу после входа ищем первый поворот направо. Там — спускающийся вниз заполненный водой коридор. Ныряем и находим сундук с последним контрактом. Необходимо устранить лесного эльфа по имени Унголим (Ungolim), проживающего в Бравиле. Нам известно, что каждый день с шести часов вечера до часу ночи он приходит к статуе Удачливой Пожилой Леди. Если дружите с луком — занимайте позицию на одном из окрестных балконов, если нет — подкрадывайтесь сзади и орудуйте холодным оружием. Эльф явно не лыком шит и сам способен дать нам на орехи, посему будьте готовы к серьезной битве. Как только он отправится в Обливион, к нам явится Люсьен.

## 18. Расследование (Following a Lead)

Люсьен почему-то без настроения. О причине своего беспокойства он нам поведает только после того, как выскажет нам все, что думает о нас и наших предках вплоть до троюродной сестры тети двоюродной бабки. Оказывается, что большинство заданий из тайников были переданы не Люсьеном, а тем самым предателем, которого мы должны были убить в Чейдинхале. Увы, но его там не было. В итоге мы, по его, разумеется, наводке, собственноручно перерезали почти весь руководящий состав Темного братства. Только что ликвидированный лесной эльф был его "Слушающим".

Люсьен прикажет нам проследить за тем, кто подменит следующий контракт в Анвилле, в бочке за статуей. Сам же он будет скрываться на ферме Эплвотч, т.к. думает, что Фотр Фарагут "засвечен" и находиться там более небезопасно.

Двигаем в Анвил и прячемся там за статуей, наблюдая за бочкой. Через некоторое время к ней подойдет босмер Энилрот (Enilroth) и положит туда фальшивку. Подходим к нему и учиняем допрос. Он расскажет, что получил приказ о подмене от некоего "человека в робе", и что этот человек недавно снимал комнату на маяке. Отправляемся туда. Дверь оказывается запертой, ключ — у смотрителя маяка. Все его вопросы к вам отпадут, как только тот узнает, что вы из Темного братства. В комнате предателя находим его дневник и отправляемся к Люсьену.

Мда... похоже, что персонаж с самым красивым именем в игре мертв... Дело в том, что оставшаяся в живых "верхушка" Темного братства нашла Люсьена Лашанса быстрее нас и, не разобравшись, организовала ему мучительную казнь, думая, что он — предатель. Беседуем с Аркуэн (Arquen) (кстати, именно она была заказана в последнем лже-контракте). Она повышает нас до ранга "Говорящий" и просит вернуться к ней между полуночью и тремя часами ночи. В это время вы вместе с оставшимися в живых членами Темного братства телепортируетесь (поговорите с Аркуэн) в Бравиль для проведения экстренного совещания с главой Темного братства в Бравиль, к статуе Удачливой Пожилой Леди.

## 19. В честь Матери Ночи (Honor Thy Mother)

Аркуэн поведает нам об обряде пробуждения Матери Ночи (Night Mother), которая должна назвать имя нового "Слушающего".

После совершения ритуала откроется ход в секретный склеп. Проследуйте за остальными. При появлении духа предатель сам выдаст себя, убьет несколько человек и попытается проделать то же самое с духом Матери Ночи. Остается только ликвидировать изменника. Говорим с Матерью Ночи (она наконец-то раскроет всю мощь клинка Горя). Она назначает нас новым "Слушающим" и поручает возглавить Темное братство.

## 20. Шепот смерти (Whispers of Death)

Теперь все квесты гильдии ассасинов пройдены. Нам остается только раз в неделю посещать статую Матери Ночи, получать имена граждан, которых необходимо уничтожить, и передавать их Аркуэн, исправно получая свою оплату.

## Несколько примечаний к прохождению:

— База ассасинов в Чейдинхоле, после завершения квестов за Братство, будет восстановлена. Помимо возможности получать еженедельную оплату за посредничество между Матерью Ночи и Братством, вы сможете взять с собой в путешествия одного из трех новых членов гильдии и прикупить полезные вещички у новенькой торговки.

— В случае нарушения какой-либо из 5 заповедей, о которых вы узнали при вступлении в Темное братство, вы будете изгнаны. У вас появится возможность вернуться. Для этого необходимо победить призрака "Гнев Ситиса" (Wrath of Sithis), который явится к вам после сна.

— Если нарушите заповеди еще раз — у вас будет еще одна попытка вернуться (как — смотрите выше).

— До зачистки базы в Чейдинхалле при желании можете стать вампиром. Для этого поговорите с Висенте Валтьери.

**Евгений "Johnny" Тимошенко**

ПОДРОБНОСТИ

# Настройка Oblivion

**Если вы, установив Oblivion, получили вместо игры слайд-шоу или вообще не смогли ее запустить, послушайте меня, потому что я пишу для вас. Если вы не имеете этих проблем, а наоборот, считаете графику Oblivion-а посредственной, эта статья также для вас. Наконец, если у вас вообще нет проблем, потому что вы почти живете в Тамриеле, отвлекитесь и прочитайте эту статью, потому что сегодня я расскажу вам, как настраивать файл Oblivion.ini.**

Файл Oblivion.ini находится в каталоге My Documents\My Games\Oblivion. Этот файл позволяет настраивать опции, которые недоступны через игровое меню. Многие из опций Oblivion.ini могут вызывать ошибки при запуске или работе игры, поэтому перед настройкой настоятельно рекомендую скопировать или переименовать исходный файл, чтобы всегда иметь возможность вернуть старые настройки. Файл можно редактировать с помощью любого текстового редактора (например, Notepad). Чтобы быстро найти нужную строку, используйте поиск (Ctrl+F). Если вы забыли значение по умолчанию, вы можете скопировать его из файла Oblivion_default.ini, который находится в каталоге с игрой.

**То, что вы давно хотели исправить**

Начнем с того, что избавимся от вступительных роликов. Если они не достали вас до сих пор, то наверняка скоро достанут, потому что далее нам придется много раз перезапускать игру. Удалите в следующих строках все символы после знака "=".

*SMainMenuMovieIntro=Oblivion iv logo.bik*

*SIntroSequence=bethesda softworks HD720p.bik,2k games.bik,game studios.bik,Oblivion Legal.bik*

Далее уменьшим приближение лиц NPC во время диалога, чтобы они не начали сниться по ночам. Для этого измените параметр

*fDlgFocus=4.0000*

на 8, а то и на 12.

Если вы хотите видеть полоску жизней врагов у них над головой, а не на прицеле, вам стоит поменять на 1

*bHealthBarShowing=0*

Еще одна очень полезная опция

*bAllowScreenShot=0*

Включите ее, поставив 1, и вы сможете делать скриншоты кнопкой PrintScreen. Скриншоты появятся в папке с игрой, но помните, что после каждого следующего запуска игра начинает нумерацию скриншотов с ScreenShot0, удаляя старые файлы. Поэтому не забывайте копировать их в другую папку.

*См. страницу 25*



ПОДРОБНОСТИ

# Светлые Эльфы-воины в мире Lineage 2

**Эльфы — это чистая и невинная раса, созданная богиней Эйнхазад. Эльфы умны и, как признают все расы, кроме горделивых людей, невероятно красивы. Эльфы покланяются богине Эве и всегда испытывают неописуемое удовольствие от общения с природой. Каждый эльф дорожит ей и способствует дальнейшему процветанию путем защиты от других рас, особенно темных эльфов, которые всегда так и норовят испортить окружающую их красоту. Но, учитывая, что темные эльфы провели большую часть своей жизни в пещерах (отчего вы думаете, они так странно бегают) — их ненависть ко всему живому не вызывает удивления.**

Воины эльфов представляют собой самых быстрых бойцов игры. Очень высокая скорость передвижения делает эльфийских лучников недосягаемыми для медленных орков, гномов и людей. Кинжальщик эльфов способен не только догнать любого врага, но и в случае опасности убежать. Эльфийский танк, жертвуя силой и выносливостью, получает высокую скорость атаки и бега, что позволяет ему догонять практически любого соперника. А знаменитый бард эльфов — SwordSinger — обладает отличным набором защищающих и усиливающих партию песен. Каждый класс уникален и имеет свой неповторимый стиль игры.

## Temple Knight

Как я уже сказал, Temple Knight является самым ловким танком в игре. По сравнению с другими танками он обделен силой и выносливостью, но благодаря кубикам, которые он может вызывать, способен танковать наравне с Dark Avenger и Shillien Knight.

Сначала стоит рассказать про основные скиллы этого воина, а именно про кубики. Всего их два.

**Storm Cubic** через определенное время наносит неплохой урон врагу магией воздуха. Очень помогает Temple Knight, ибо повреждения, наносимые этим танком, слишком малы.

**Life Cubic** лечит вас. Единственный недостаток этого кубика в том, что вы не контролируете, когда он будет вас лечить — и это очень существенный недостаток. Бывает, вы сражаетесь с монстром, и у вас остается 100HP, но кубик и не собирается вас лечить; или вы сидите, восстанавливая жизни, и когда вам остается совсем немного для полного восстановления — кубик полечит вас. Так что не советую надеяться на него, хотя бывает и так, что в самый важный момент он вам поможет.

Используйте кубики всегда — как в PvP, так и при простой прокачке. Они всегда будут помогать вам, ускоряя скорость вашей прокачки или повышая ваши шансы на выигрыш в PvP.

Особое внимание хочу уделить уникальному скиллу эльфов — **Elemental Heal**, который является простым селф-лечением. Этот скилл неплохо лечит, но требует много маны (правда, активных скиллов у Temple Knight не так уж и много, а значит, маны вам должно хватать). Конечно, если вы в партии с хорошим хиллером, то эффективность Elemental Heal сильно падает, так как хороший хиллер лечит сильнее, быстрее, да и маны расходует гораздо меньше.

Еще один скилл (который имеют все эльфы) — Entangle. Entangle уменьшает скорость врага, что дает вам большое преимущество в виде возможности использования тактики ударил-отбежал. Скилл очень полезен для всех представителей эльфов, но особую ценность представляет для Silver Ranger и Plains Walker.

Temple Knight хорошо защищены от нежити благодаря скиллу Holy Armor, который уменьшает наносимый по вам урон. А такой важный скилл, как Spirit Barrier, увеличивает защиту от магии, что дает большое преимущество перед магами. А если учесть все пассивные бонусы и то, что эльфы имеют врожденно самый большой показатель защиты от магии, то можно смело заявить, что Temple Knight является одним из наиболее защищенных от магии классов.

Вооружение — меч плюс щит. Меч советую брать со вставленным туда камнем на Focus. Также подойдет Blue Wolf's Heavy Set или Doom Heavy Set. Лично я предпочитаю первый, так как дополнительные семь единиц скорости перемещения сыграют большую роль в ПвП. Лучше всего купить хорошую бижутерию как можно раньше, ведь Spirit Barrier увеличивает магическую защиту в процентах, так что хорошая бижутерия должна быть к 45-50 уровню обязательно, иначе Temple Knight просто теряет свою изюминку непробиваемого магией танка.

Тактика ведения боя: вызываем кубики, используем все имеющиеся селф-баффы — и в бой. На самом деле нужно держаться поближе к врагу, чтобы была возможность атаковать его мечом. Сам по себе Storm Cubic не способен нанести достаточно урона, чтобы убить врага, он является лишь хорошим дополнением к вашим ударам.

## Sword Singer

SwordSinger является бардом и способен усилить сопартийцев с помощью песен. Скажу честно, SwordSinger является полностью поддерживающим классом, и лично мне нравится на порядок меньше BladeDancer-a. SwordSinger очень слаб в ПвП и практически небеспособен против монстров один на один. Единственным правильным выбором оружия для него будет меч плюс щит, так как пассивные навыки у него только на меч, а поскольку в C4 классы при использовании оружия, на которое у них нет пассивных скиллов, получают штраф, то те же дуалы являются не лучшим выбором.

Песни Sword Singer'a в основном усиливают персонажа, увеличивая его защитные функции:

**Song of Warding** повышает на 30% магическую защиту партии. Очень полезна в ПвП против магов и на различных ивентах, где монстры имеют мощные атакующие заклинания. При прокачке на монстрах, которые не имеют каких-либо атакующих заклинаний, песню использовать нет смысла. Кстати, как и танцы у БД, все песни стоят 60 единиц маны, и при дальнейшем использовании будут потреблять еще больше, так что подумайте и оформите список тех песен, которые могут вам понадобится в той или иной ситуации.

**Song of Invocation** повышает защиту от нежити на 20%. Песня немного уменьшает урон, наносимый вам нежитью. Не очень эффективна на самом деле, так что можно обойтись и без нее, сэкономив ману.

**Song of Wind** повышает на 20 единиц скорость передвижения каждого члена партии. Очень полезная песня и для самого Sword Singer. Можно эффективно использовать вкупе с луком. Высокая скорость эльфов плюс песня — и стопроцентный кинтинг вам обеспечен.

**Song of Hunter** удваивает шанс нанесения критического удара. Самая полезная песня в наборе Sword Singer (причем абсолютно для любого файтера). Используйте всегда, так как удвоение частоты критической атаки очень поможет и самому Sword Singer.

**Song of Life** увеличивает регенерацию HP на 20%. Особой разницы при использовании не видно, так что обращайтесь к ней по желанию. Я, к примеру, применяю эту песню только перед тем, как сесть для регенерации HP и MP.

**Song of Earth** увеличивает физическую защиту на 15%. Весьма полезная песня, особенно если у вас в партии есть танк. Советую пускать в ход ее почаще, ибо 15% физической защиты лишними не бывают ни для кого.

**Song of Water** дает 10 уклонения. Полезна, если в партии есть даггерщики и лучники. Для себя можно не использовать — разница невелика. Лично я очень редко использовал эту песню, так как в основном в партии был танк, а ему 10 уклонения совсем не нужны.

**Song of Vitality** увеличивает максимальное количество HP. Советую использовать эту песню всегда, ибо эффект от песни складывается с эффектом профетского Bless the Body — и очень впечатляет.

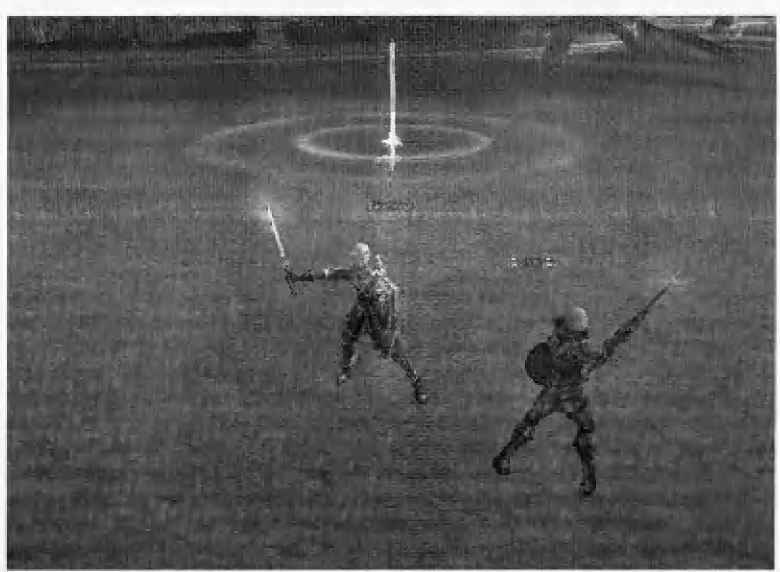
**Sword Symphony** наносит урон всем окружающим SwordSinger'a монстрам, при этом есть шанс, что после этого они бросятся убегать. Скилл полезен, но так как требует 120 маны, следует применять его только в экстренных ситуациях.

Лично мое мнение — SwordSinger не так хорош, как BladeDancer, но все же класс достоин существовать, хотя бы из-за Song of Hunter и Song of Wind.

Вооружение: меч и щит подойдет лучше всего. Некоторые предпочитают ставить кинжал с CA на Focus, чтобы основной урон наносился именно критическими атаками. Но я думаю, что меч на Focus или Critical Damage будет лучшим выбором. Броня — Blue Wolf's Set. Бижутерия важна, так как Song of Warding добавляет защиту от магии в процентах. Если будете ПвП против мага, то бижутерия вам сильно поможет.



*Temple Knight: сражение со стражником.*



*Sword Singer — бард мира Lineage 2*

## Plains Walker

Plains Walker — интересный класс. Гроза любого мага, неимоверная скорость, самая частая критическая атака в игре — все это про него. Plains Walker специализируется на тактике "ударил — отбежал — ударил". На ура расправляется с магами и способен догнать любого врага. И действительно, первый и самый важный плюс Plains Walker заключается в его неимоверно большой скорости передвижения. Наравне с Silver Ranger, Plains Walker обладает самой большим показателем скорости в игре (не зря же третья профессия называется Wind Rider). Второй плюс в том, что Plains Walker имеет очень большой шанс на критическую атаку: две-три криты подряд — не редкость для Plains Walker!

Конечно, как и у всех классов в Lineage 2, у Plains Walker есть и недостатки, а именно — его низкий показатель силы и конституции. Сила очень сильно влияет на наносимые повреждения, а мощность простого удара совсем не радует — спасает лишь частая критическая атака. Скиллы тоже выбивают не так уж и много, но это единственный способ нанести хоть какой-то существенный урон. Но с другой стороны, скорость даст возможность побегать вокруг и подождать, пока восстановятся скиллы. Именно поэтому Plains Walker является представителем тактики "ударил — отбежал — ударил". Других толковых вариантов ведения боя с войнами в тяжелой броне я не представляю, ибо если сражаться, например, с танком врукопашную, то я не думаю, что вы снимете больше половины всех HP; а, учитывая низкий показатель конституции, тот же Dark Avenger будет четыре раза из пяти отправлять Plains Walker'a в стан.

Низкий показатель конституции влияет в основном на количество HP. Это также делает Plains Walker уязвимым для стана.

Что же касается магов, то тут все обстоит гораздо лучше. Используя хорошую бижутерию и Spirit Barrier, вы понижаете шанс подвергнуться сну. Хочу сказать прямо — за все время моей игры я ни разу не видел, чтобы после того, как слип не подействовал, маг оставался в живых. Plains Walker очень быстро догоняет мага — и чаще всего маг уже не может скастовать какое-либо заклинание, ибо каст сбивается очень часто. Атака у Plains Walker очень быстрая, как и у любого даггерщика, а критическая атака "вылетает" с завидным постоянством. Маг "складывается" буквально от десятка ударов (учитывая попавшие Deadly Blow и Mortal Blow).

В основном маги пытаются обходить Plains Walkers стороной, понимая, что при наличии хорошей бижутерии у этого кинжальщика выиграть битву будет очень и очень сложно.

Стоит также упомянуть про Sprint — скилл, который есть у всех эльфов, повышающий скорость передвижения. Работает он, как селфбафф. Скастуйте его раз, и он будет в процентах увеличивать вам скорость бега в течение двадцати минут. Очень полезен для Plains Walker и для Silver Ranger, особенно для последнего.

Вооружение: кинжал (CA Focus) и Zubei Light Set. Zubei мне кажется лучшим выбором для Plains Walker, так как с большим уклонением враги просто-напросто не смогут попасть по вам в трех случаях из пяти. А если учитывать бонус, дающийся Ultimate Evasion, то можно смело сказать, что Plains Walker будет практически неуязвимым противником, пока действует Ultimate Evasion.

ПвП можно вести по-разному. Можно понадеяться на высокий показатель уклонения и вступать в контактный бой, а можно использовать скорость как основной плюс. Лично я, играя за Plains Walker, комбинировал эти тактики в зависимости от ситуации. Вести долгий контактный бой с танком я бы не советовал, так как, получив стан от того же Dark Avenger или Destroyer, вы наверняка не сможете выбраться из-под града его ударов живым. Мне кажется, лучше всего в данном случае убивать соперника методичным использованием скиллов. Drain Health и другие магические скиллы для Plains Walker'a, использующего хорошую бижутерию, не представляют опасности, так как уровень магической защиты очень высок и урон от магии будет несущественным.

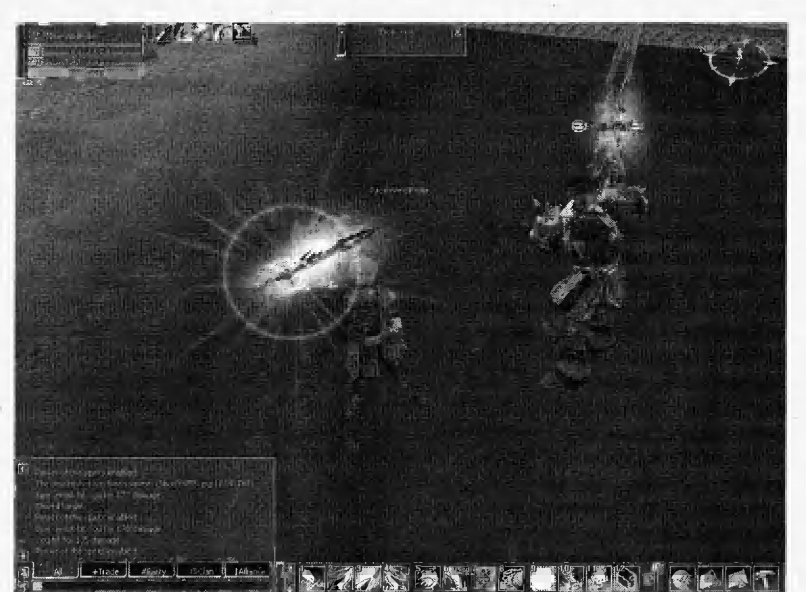
В сражениях с различными лучниками и магами, лучше, наоборот, держаться к ним на предельно близком расстоянии, ибо промедление может стоить вам жизни. Если маг или лучник подпустит к себе Plains Walker'a (а это случается в 80% всех случаев), то чаще всего бой заканчивается в пользу длинноухого кинжальщика.

Сражаясь с другими ДД, я использовал скорость как основной способ ведения боя. Стоит запомнить одну вещь — сражаться лоб в лоб с тем же Treasure Hunter бесполезно. Treasure Hunter мощнее и выносливее вас, так что могу сказать с полной уверенностью, что даже если вам и удалось убить ТН таким способом, то это просто везение.

## Silver Ranger

Крайне опасный класс в ПвП (его скорость настолько высока, что позволяет ему качаться на высоких уровнях соло) и наверно самый легкий персонаж в прокачке (правда, на высоких уровнях он не всегда пригоден для массовых битв). Как и все эльфы, обладает высокой скоростью перемещения и низкой силой, что в свою очередь сказывается на уроне. Если Hawkeye и Phantom Ranger убивают врагов за счет своей потрясающей мощи, то Silver Ranger расправляется с врагами, не подпуская их к себе. Урон у эльфийского лучника не велик, но радует частая критическая атака, что кое-как спасает его от очень продолжительного ПвП. Вообще ПвП СыРКом (СыРок является очень распространенным сокращением от Silver Ranger) чаще всего затяжные: две минуты боя — не редкость для этого лучника.

Одним из ваших основных скиллов будет Entangle. Чем медленней ваш враг — тем меньше времени вы потратите на то, чтобы удалиться от него на безопасное расстояние выстрела.



***Plains Walker — быстрый и опасный!***



***Silver Ranger — aftershot***

Не всегда есть смысл использовать Stun Shot, например, в бою с танком. Танков я бы вообще посоветовал избегать, так как максимум, что вы выбьете по тому же Dark Avenger — 100 урона. А получив Hamstring, вы потеряете добрую половину вашей скорости и станете уязвимыми, если не для самого Dark Avenger, так для его пантеры уж точно. И учитывая то, что пантера наносит колоссальный урон по легкой броне — ПвП против танков будет вами проиграно почти всегда. Хотя есть один плюс — вы всегда можете убежать от танка. Скорость их меньше вашей намного, и даже под Hamstring, Freezing Strike или Entangle у вас все равно будет возможность убежать и уйти из-под флага.

СыРок является самым опасным врагом для магов. Если Plains Walker'у нужно подходить вплотную к магу, то СыРок играючи расправляется с магами, стоя от них на расстоянии 900 (range сна — 600, а выстрела из лука — 900). Учитывая все тот же Spirit Barrier, урон от заклинаний весьма невелик для СыРка. Короче, Silver Ranger'а можно объективно назвать грозой любого мага.

СыРок также быстро убивает кинжальщиков — те просто не могут догнать длинноухого эльфа. Конечно, исключение составляет Plains Walker, тот как раз догонит, но вот сможет ли убить — это другой вопрос. Вообще, основными соперниками лучников являются воины с Shield Mastery lvl 3 (их всего три вида: Dark Avenger, Temple Knight и Shillien Knight). Как известно, прокачка пассивного скилла Shield Mastery до третьего уровня позволяет щиту блокировать стрелы в 99% всех случаев, потому урон по танкам от лучников настолько низкий.

Вооружение: хороший лук и легкая броня — единственный правильный выбор для СыРка. Лук лучше всего использовать с камнем на Fast Recovery или Guidance. Наиболее подходящий легкий сет для лучника, по моему мнению, Zubei Light Set. Уклонение является очень важным показателем для любого лучника.

Подводя итоги рассказу про эльфов-воинов, скажу, что раса эта очень интересная и сильная. Отличный лучник для начинающих — Silver Ranger. Кинжальщик и танк (Plains Walker и Temple Knight) для продвинутых игроков, а бард (Sword Singer) понравится своими способностями игрокам, предпочитающим поддерживающий стиль игры.

**Мишанский "NiceMax" Максим**



ПОДРОБНОСТИ

# Настройка Oblivion

*Начало на стр. 23*

Вы можете изменить имя скриншотов. Для этого в строке

*SScreenShotBaseName=ScreenShot*

вместо слова "ScreenShot" введите название, которое вам больше нравится.

Теперь давайте сделаем игру более жестокой (вам ведь есть уже 13 лет?:). Найдите следующие строки:

*fMinBloodDamage=0.0000*
*iMaxDecalsPerFrame=99*
*bDecalsOnSkinnedGeometry=1*
*fDecalLifetime=30.0000*

Первая из них определяет, на сколько должен быть мощным удар, чтобы полилась кровь. Если поднять его до 0.0100, то после каждого удара будут появляться кровавые следы. Вторая строка определяет количество крови. Ставьте вместо 99 столько, сколько подсказывает вам фантазия. Аналогично с последней строкой, это время до исчезновения крови. Третья строка отвечает за появление крови на оружии.

С помощью ini-файла вы можете изменить громкость музыки в игровом меню. Для этого скорректируйте строку

*fMainMenuMusicVolume=0.6000*

Поставьте в ней 0.000, если хотите слушать тишину. Более простых способов убрать музыку из меню, похоже, не существует.

Многим игрокам, особенно создателям плагинов, будет полезна опция

*bBorderRegionsEnabled=1*

которая отключает невидимую границу Киродиила. То есть, теперь, дойдя до границы карты, вы не наткнетесь на прозрачную стену, а сможете, как в Морровинде, свободно путешествовать по просторам империи.

Попробуйте изменить параметр

*fDefaultFOV=75.0000*

Эта опция на любителя, она отвечает за угол зрения PC. Если его увеличить, вы сможете лучше обозревать местность, что не раз поможет в игре. Однако этот фокус удается не на всех машинах: в некоторых случаях Обливион может и не запуститься.

**Битва за FPS**

Теперь попробуем увеличить количество FPS (количество кадров за секунду) на слабых видеокартах, а также поможем избавиться от них желающим улучшить графику в игре.

Чтобы увидеть количество FPS в Обливионе, нужно вызвать консоль (нажав ~) и ввести "TDT". Также будут полезными команды "TCL" и "TFC". С помощью TCL вы сможете летать, как шаманы Морровинда и рассматривать местность с нужного ракурса. А с помощью TFC вы сможете летать как шаманы нашего мира, то есть, оставив бренное тело на земле. Таким образом, вы сможете двигаться, в то время как игра думает, что вы стоите на месте.

Сразу замечу, что на производительность большое влияние оказывает разрешение, поэтому имеет смысл снизить его, чтобы в дальнейшем улучшить графику другими настройками.

Первым делом найдите строку

*uGridsToLoad*

Если для вас важна производительность, замените то, что в ней стоит, на 5 (у меня не получилось установить меньше 5). Если вы не боитесь сильного уменьшения FPS и увеличения времени загрузки локаций в разы, можете ставить 7 или даже 10, тогда детализация прорисовки ландшафта станет намного лучше.

Наибольшее влияние на производительность оказывают параметры, которые изменяют дальность прорисовки различных типов объектов. К примеру, следующие параметры

*fGrassEndDistance=3000.0000*
*fGrassStartFadeDistance=2000.0000*

показывают расстояние, на котором зеленая текстура заменяется травой. Вы можете увеличивать это расстояние в десятки раз, однако придется платить уменьшением FPS. Уменьшать значения, стоящие по умолчанию, не стоит, иначе трава будет расти только под ногами вашего героя.

*uGridDistantTreeRange=15*

Этот параметр определяет, на каком расстоянии от PC текстуры деревьев заменяются более качественными. Увеличение его сильно загрузит вашу видеокарту, а также увеличит время загрузки локаций. На мой взгляд, это как раз та опция, которую нужно уменьшить, поскольку на дальних деревьях можно рассмотреть текстуры, только если вы играете на большом разрешении.

*fGrassWindMagnitudeMax=150*

Интересная опция. С ее помощью вы можете заставить траву сильнее колыхаться на ветру. Можно отключить этот эффект, поставив 0, что немного увеличит FPS.

*iMinGrassSize=80*

Этот параметр отвечает за густоту травы. Если поставить вместо 80, например, 200, то под ногами вы будете видеть (как в Морровинде) раскрашенную землю и иногда отдельные травяные кочки. Зато скорость игры значительно возрастет. Уменьшать этот параметр не стоит: красивее графика не станет, зато FPS сильно упадут.

*bGrassPointLighting=0*

Если поставить единицу в этой строке, то на траве можно будет увидеть тени от небольших объектов (например, от себя). Эта опция значительно загружает видеокарту, зато при взгляде на поля, засаженные одинаковой травой, у вас не будет рябить в глазах. Еще один способ разнообразить пейзаж — опция

*iMaxGrassTypesPerTexure=2*

С ее помощью вы можете указать, сколько видов различной травы вы хотите видеть под ногами. Поставьте вместо единицы 4 — и смотреть по сторонам станет значительно приятнее. Есть похожая опция и для деревьев:

*iTreeClonesAllowed=1*

Поставьте 0, чтобы в Тамриеле не встречалось деревьев-клонов. Вы можете сделать деревья еще красивее, включив их полную детализацию опцией

*bForceFullLOD*

Эта опция вместе с предыдущими отнимет у вас не более 2-3 FPS, поэтому можете смело включить их, а в жертву производительности принести что-нибудь другое. Например,

*iShadowMapResolution=1024*

Этот параметр отвечает за разрешение теней, то есть, вы можете сделать тени проще, заменив 1024 на 256. Вряд ли вы заметите разницу в графике, зато порадуется ваша видеокарта и добавит вам еще несколько FPS. А вот опцию

*bDoCanopyShadowPass=1*

отключайте, только если у вас слабая видеокарта. Производительность на открытых пространствах значительно возрастет, но деревья перестанут отбрасывать тени, которые, на мой взгляд, в Обливионе реализованы очень хорошо. Также значительно влияет на графику и FPS параметр

*fLandTextureTilingMult=2.0000*

Если поставить 1.0000, то вы избавитесь от тормозов на открытых пространствах, принеся в жертву текстуры земли.

Теперь займемся настройкой воды. Опции

*bUseWaterReflectionsMisc=0*
*bUseWaterReflectionsStatics=0*
*bUseWaterReflectionsTrees=0*
*bUseWaterReflectionsActors=0*
*bUseWaterReflections=0*

указывают, какие типы объектов отражаются в воде, а какие — нет (мелкие, крупные, деревья и движущиеся объекты соответственно). Последняя строка включает отражение всех объектов. Если оставите во всех строках нули, то вода будет, как на детской картинке, отражать только небесную синеву. Поставив все единицы, вы сможете видеть отражение всех объектов, но, разумеется, FPS сильно упадут. Воду можно сделать еще реалистичнее, поставив в строке

*uDepthRange=125*

например, 200. Теперь вода не будет такой мутной, а станет более прозрачной. Кстати, так вы значительно упростите себе задания, в которых нужно долго что-нибудь искать под водой. А вот опция

*bEnableTrees=1*

поможет нам во время массовых сражений под открытым небом, где FPS стремятся к нулю. С ее помощью вы можете убрать все деревья вместе с проблемами, которые с ними связаны.

Если перечисленные выше настройки вам не помогли и ваши битвы с врагами напоминают аниме, можете поэкспериментировать с опцией

*iFPSClamp=0*

Просто укажите, вместо 0, желаемое количество кадров в секунду (например, 30). Разумеется, видеокарта не станет работать быстрее, зато секунды начнут отсчитываться медленнее. То есть, включится Bullet Time, как в "Матрице". Аналогично вы можете ускорить время, указав, вместо 0, какое-нибудь небольшое число (например, 5). Возможно, это избавит вас от долгого ожидания или путешествия.

**Исправляем ошибки**

Глюк обыкновенный (иначе — ошибка разработчика) в некоторых случаях может быть исправлен с помощью ini-файла. Первым делом убедитесь, что в следующих строках после знака "=" у вас стоят такие же значения:

*bDoAmbientPass=1*
*bDoDiffusePass=1*
*bUseEyeEnvMapping=1*
*fLODLandVerticalBias=-1000.0000*

Неправильное значение этих опций часто является причиной самых разных глюков изображения.

Часто причина вылетов систему или резкого падения FPS заключается в том, что видеокарта не поддерживает некоторые версии шейдеров. Если у вас есть проблемы при призывании вещей, убийстве NPC, отображении волос NPC или тормоза возле ворот Обливиона, попробуйте поставить нули в строках:

*bAllow30Shaders=1*
*bAllow20HairShader=1*
*bUseRefractionShader=1*
*bUseBlurShader=1*
*bUseWaterShader=1*

Обратите внимание: те версии шейдеров, которые поддерживаются видеокартой, должны быть включены. Тогда многие эффекты будут смотреться намного приятнее, а производительность намного возрастет. В частности, шейдеры 3.0 (первая строка) могут быть по умолчанию отключены, хотя видеокарта их поддерживает.

Попробуйте поставить единицы в строках

*bUseHardDriveCache=0*
*bBackgroundLoadLipFiles=0*
*bLoadBackgroundFaceGen=0*
*bBackgroundCellLoads=1*
*bLoadHelmetsInBackground=1*
*iBackgroundLoadLoading=1*
*bBackgroundPathing=0*

В случае удачи несколько уменьшится время загрузки локаций, а также заикания музыки при переходе между ячейками. Но если в результате игра начала чаще выкидывать вас в систему, верните значения по умолчанию.

В этой статье я описал самые простые и необходимые настройки, которые содержатся в файле Oblivion.ini. Многие из опций остались не рассмотренными, поэтому если вы продолжите изучение самостоятельно, то найдете много интересного и полезного.

Если вы не нашли в этой статье ответ на ваш вопрос или заметили, что я не упомянул о чем-то важном, пишите мне.

**Anuriel**

ЧТО ЕСТЬ ЧТО

# Smile. Just smile...

**Последние полвека заставили людей изменить свои взгляды на вещи: технический прогресс сделал свое дело. Предметы, о коих еще несколько десятков лет писали фантасты, сегодня прочно обосновались в нашей повседневной жизни. Конечно, мобильные телефоны и портативные компьютеры сначала были для нас странными диковинками, и только потом им удалось завоевать всеобщее признание. Вместе с ними признание получили и наши теперь уже друзья — маленькие, желтенькие, веселенькие... смайлики.**

**В современном мире смайл является столь же важным атрибутом общения, как и обычная улыбка, по крайней мере, для людей, в жизни которых отведено место компьютеру. Едва ли возможно найти человека, шагающего в ногу со временем и не знающего ответа на простой до безобразия вопрос — а что же такое смайлик? Любой школьник-третьеклассник, изучающий английский язык, не задумываясь, ответит, что smile — это улыбка. И, естественно, окажется прав. Смайлик — эдакая улыбка нового поколения: цифровая. Происхождение русского варианта слова тоже вполне объяснимо: результат "русификации" английского варианта...**

**И все равно, эти желтенькие "рожицы" окутаны завесой туманности и тайны: среди загадок остаются их происхождение и секрет популярности.**

История смайлика насчитывает почти два с половиной десятка лет. Впервые смайлик был использован 19 сентября 1982 года для проявления эмоций в тексте. Состоял он из трех символов: двоеточия, дефиса и закрывающей скобки. Автором этого сообщения стал некий Скотт Фалман. В своем сообщении господин Фалман прямо предлагает использовать такую последовательность знаков препинания в качестве "маркера" шуток. Для выражения отрицательных эмоций он использует похожую последовательность с открывающей скобкой. Эти два смайлика используются и сегодня. Их можно смело называть "папами" всех нынешних "улыбок".



На поиски первого в истории смайлика специалисты из компании Microsoft потратили полгода. Объект поиска был обнаружен Майком Джонсом, во время просмотра электронных досок объявлений Университета Карнеги-Меллона за период с 1981 по 1983 год.

То, что смайлы бывают разными, вполне очевидно. Но изначально электронные улыбки делятся всего на два основных типа: графические (рисованные) и так называемые emoticons (от английского "emotions" — эмоции и "icons" — картинки, символы), что соответствует русскому слову "эмограммы". По названиям уже можно догадаться, чем эти смайлики отличаются друг от друга.

Смайлы первого типа, эмограммы, "рисуем" мы сами, используя любые подходящие символы. В настоящее время эта группа насчитывает десятки, а может и сотни вариантов изображений. Никто не в силах назвать их точное число: с каждым днем таких смайлов становится все больше, к уже существующим вариациям рта, носа, глаз и даже причесок и головных уборов добавляются все новые и новые. В рунете существует несколько словарей эмограмм. Среди примеров — "смех" (":-D"), "слезы" (":'-("), "подмигивание" (";-)"), "показывающий язык" (":-P "), "курящий" (":-?"), "в очках" ("8-)"), "поцелуй" (":-*"). Есть тут и "вампир" (":-["), и "ангел" ("O:-)"), "букет" ("@->"), и все степени радости и грусти... В общем, целый спектр самых различных слов и эмоций.

Такие смайлики принято рассматривать боком, подразумевая, что левый конец строки находится вверху. Существуют и исключения — так называемые "японские" смайлы, напоминающие лица героев анимэ-мультфильмов, среди них еще один вариант улыбки ("^__^") и смайл, изображающий кошачью мордашку ("=^..^=").

Смайлики второй категории, они же графические, придуманы за нас и для нас профессиональными и не очень художниками. Обычно графические смайлы представляют из себя милых желтых колобков. Но создание смайлов — такое же искусство, как и музыка, и скульптура, и живопись, оно не имеет четких правил, от которых ни в коем случае нельзя отступать.

На сегодняшний день существуют смайлики всех цветов и оттенков, которые человеческий глаз вообще способен распознать. Они могут быть любого размера и формы: сердечки, звездочки, треугольники... В последнее время создаются серии смайликов, изображающие таких героев нашего времени, как Вини-Пух или Масяня. Многие из смайлов не просто улыбаются своим адресатам, но и делятся с ними настроением посредством всевозможных движений, мимики и жестов.

Несмотря на все новшества, самым популярным остается классическим смайлик — желтый кружок правильной формы с черной дугой улыбки и двумя круглыми или слегка вытянутыми глазами. Он простой, яркий, легко запоминающийся и веселый, и все эти качества — его явные плюсы. Главное отличие графических смайлов от эмограмм заключается в том, что первые имеют авторов. Конечно, авторы есть и у эмограмм, но они менее известны, если известны вообще. Художники имеют авторские права на свои работы, но запрещать их использование было бы также глупо с их стороны, как и запрет на использование кириллической азбуки со стороны Кирилла и Мефодия.

Наиболее известные русские "смайлоделы" это люди, творящие под никнэймами Shatun, Fool, Aiwan, Kroleg, vopros, Майор Пронин. Существует такое понятие, как "именной" смайлик. Он создан специально для конкретных пользователей и отражает их виртуальную сущность.

Заработать на создании мордашек практически невозможно, но если вы стремитесь проявить свои творческие способности и завоевать признание, вам это занятие придется по душе. Рисовать смайлики — отличное хобби! Но лишь для тех, кто не боится критики. Критика со стороны юзеров и других художников — еще полбеды. Совсем другое, если вам придется столкнуться с настоящим противником смайликов. Главный их аргумент: "эти глупые улыбочки и ухмылочки" с каждым днем все больше и больше засоряет письменную речь пользователей сети, а с такими успехами скоро людй совсем говорить разучатся. Вот пользователи небезызвестного "Живого Журнала" уже предложили объявить 1 апреля днем без смайлов. Надо признать, доля здравого смысла здесь есть, но как относиться к смайликам, решите вы сами. Хотя лично мне кажется, что умеренное количество смайликов — оптимальный вариант. К тому же порой смайлики бывают гораздо красноречивее любых слов.

С каждым днем все больше людей проникаются присоединяется к и без того огромной армии "смайлистов". Среди таковых, кстати, существует немало шуток, анекдотов и афоризмов, посвященных именно смайлам ("явный признак того, что вы и дня не проживете без Интернета: вы склоняете голову набок, чтобы улыбнуться:-)").

Сейчас уже трудно себе представить, как люди жили без этим милых колобков, ведь сегодня они — неотъемлемая часть всех программ-"болталок", любых гостевых книг, форумов и чатов. Смайлики распознаются еще и последними версиями офисных программ. Шагают в ногу со временем и создатели мобильных телефонов: почти в каждом из них имеется стандартный набор смайликов для вставки их в текстовые сообщения. Но среда обитания смайликов не ограничивается виртуальным миром. Сегодня их можно увидеть практически везде: веселые мордашки улыбаются нам с маек, кепок, сумок, наклеек и школьных принадлежностей. Многие компании на своих эмблемах и рекламных плакатах изображают смайлы, дабы обратить на себя внимание потенциальных клиентов. И все-таки, несмотря на то, что смайлики — это хорошо и замечательно, вряд ли они когда-нибудь заменят обыкновенную искреннюю улыбку. Делитесь своей улыбкой со всеми, кто вас окружает, и тогда, как известно, "она не раз еще вернется". Но и смайлики рисовать, конечно, тоже не забывайте!

**Алина Новик. Фото автора**

АНЕКДОТЫ

Объявление: Дешево продам 100 часов в Интернет (б/у).

***

Побочный эффект от компьютерных игр на работе — хорошо развивается боковое зрение.

***

Компьютерная примета: если все знакомые сидят в аське — к дождю.

***

— Дорогой, ты математику любишь больше, чем меня!

— Конечно нет, как ты могла такое подумать!

— Докажи!

— Пусть А — множество любимых объектов...

***

— Скачай программу а потом установи.

— Откуда?

— Вот ссылка: такая-то.

— И что мне с ней делать?

— Зайди по ней!

— Как?

— Открой окно, вставь адрес, нажми энтер.

Молчание.

— Ты куда пропала?

— Я здесь.

— Все сделала?

— Открыла. Холодно...

***

Огонек лазерного прицела. Тонкий намек на твое превосходство.

***

На надгробии программиста:

Василий Сидоров

1963 — 1997:-(

***

Мой дед — герой. Он две войны прошел.

Потом устал, выключил компьютер и лег спать.

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

# Королевские гонки в Минске

## хроника событий

**О виртуальной Формуле-1 нашим уважаемым читателям уже известно (ВР №02/2006), но так как данная киберспортивная дисциплина не стоит на месте и активно развивается — пришло время снова обратиться к гонщикам и их болидам. Благо, время, прошедшее с момента проведения первого чемпионата по Формуле-1 в Беларуси (2000 г.), положительно повлияло как на организаторов виртуальных дерби, так и на самих участников: появилась стабильность, внимание публики, отыскались спонсоры, да и уровень турнира превратился из клуба по интересам во вполне официальное событие в нашей стране. Однако нет предела совершенству — королевские гонки пока игнорируются комитетами WCG и ESWC, не все поклонники автосимуляторов в курсе проходящих чуть ли не каждую неделю официальных заездов, да и устроители соревнований не успели реализовать все задуманное. Оглянуться в прошлое, рассказать о настоящем и попытаться посмотреть в будущее постараемся сегодня мы, взяв в качестве ориентира предстоящий Гранд-финал, в котором и будет выявлен чемпион Беларуси 2006-го года.**

### Популярно о малознакомом

Прежде чем говорить о таком достаточно редком в наших краях виде компьютерного спорта, как Формула-1, стоит пояснить: королевские гонки сильно отличаются от разномастных аркадных автосимуляторов. "Ну да, конечно, там руль и педали, а не курсорные клавиши..." — скажет большинство из нас и будет почти последовательно в своих рассуждениях. Дело в том, что реалистичное управление и использование "серьезных" манипуляторов — отнюдь не краеугольный камень элитного автоспорта. Куда важнее, например, манера езды и техника прохождения участков трассы. Здесь приходится бороться не с песчаными барханами и не грязью, летящей из-под колес оппонентов, — главный противник это сама трасса, представляющая собой блестящий в солнечную погоду и скользкий в дождь асфальт. Турнирные очки решают не секунды, а их доли, которые могут быть потеряны из-за нескольких градусов неправильного вхождения в поворот. Не стоит забывать и о реалистичной модели повреждения абсолютно всех узлов болида — перегазовав на старте, не стоит удивляться раннему сходу с трассы, а при нежном "поцелуе" бортика — вынужденному заходу на пит-стоп.

Когда количество кругов исчисляется пятью и более десятками, на финиш приходят далеко не все. Героями отдельно взятых гран-при становятся лишь самые расчетливые, хладнокровные и опытные. Причем приобретенный благодаря Формуле опыт может пригодиться и в других сферах интересов. Яркий тому пример подал Егор Ермакович — на белорусских отборочных играх ESWC, которые проводились в этом году в рамках "Моторшоу", он практически без труда занял первое место в дисциплине Grand Turismo (PS 2) и отправился во Францию защищать честь нашей страны. Вселенского чуда, конечно, не случилось: за рубежом нашлось немало прогеймеров, которые всю свою жизнь посвятили консольным автогонкам и не дали пробиться к пьедесталу амбициозному "формульщику".

В теперь уже далеком 2000-м году мало кто из нас мог подумать о проведении официальных чемпионатов по королевским гонкам. Но энтузиасты нашлись, движение автогонщиков было сформировано и спустя уже несколько месяцев стало очевидно — такого рода соревнования нужны и желательно, чтобы они приобрели статус ежегодных. Предложение было одобрено единогласно всеми командами, сформировалась администрация чемпионата, и каждый последующий год радовал всех новым чемпионом. Три первых года лидерство никому не уступал Дмитрий Грамович (ныне являющийся спортивным директором чемпионата), который достойно представлял команду ATF Racing. Однако в 2004-м году конкуренция не на шутку усилилась, что привело к триумфу упоминавшегося выше Ермаковича из команды Bobrovich Ignat Racing (BIR). Ну а совсем недалекое прошлое (2005-й год) стало бенефисом Александра Кучмеля из K&M SimRacing Formula1 Team. Забегая немного вперед, хочется отметить, что этому очень взрослому и статному человеку в текущем году не дает покоя Константин Баканович (дружина Red Mammoths), которому порядком надоело находиться в тени лидеров и есть непреодолимое желание подержать над головой "золотой" кубок. Одним словом, с появлением регулярных национальных чемпионатов по виртуальной Формуле-1 прецедент был создан — за напряженной борьбой и здоровой конкуренцией, сами видите, дело не стало.



*(слева направо) Кучмель, Ермакович, Баканович: после гонки — лучшие друзья, а во время заезда — непримиримые конкуренты.*



*Новый поворот — что он принесет: радость или взлет?*

### Дела сезонные

Стабильность... Как много это значит для каждого человека. Но мы сегодня обратим внимание лишь на гонщиков, этих виртуальных шумахеров, которые буквально каждую неделю доказывают свою состоятельность в изнуряющих заездах по известным трассам мира. Раньше поклонники королевских гонок вынуждены были постоянно искать очередное место встречи — менялись клубы, приходилось проводить отдельные этапы в рамках специализированных выставок. Но место встречи, как известно, изменить нельзя: и постоянной ареной для жарких баталий стала "Киберзона", которая располагается в столичном интернет-кафе "СоюзОнлайн" (дом Офицеров). Впрочем, никакая это не "зона" — на все этапы Кубка Беларуси допускаются все желающие, причем не только в качестве зрителей, но и в статусе автогонщиков. Озаботившись приобретением обязательного набора автогонщика (руль и педали) и пройдя предварительную регистрацию, любой студент/школьник и даже вполне себе зрелые мужчины/женщины могут стать на одну стартовую с одним из представителей ныне существующих команд. Если есть воля к победе, желание учиться и стать, в конце концов, настоящим гонщиком (пусть даже и виртуальным), можно не сомневаться — вас здесь поймут и даже кое-чему научат.

На данный момент в турнире принимают участие 7 команд, в которых состоит чуть более полутора десятков гонщиков. В качестве программы-симулятора выбрана F1 Challenge 99-02, разработчиком которой является (только не плачьте:)) Electronic Arts. Если учесть срок выхода автосимулятора и непохожесть оного на очередные адд-оны к The Sims 2, то за качество можно не волноваться — профессионалы не зря выбрали его в качестве основы и на протяжении уже нескольких лет не видят достойной альтернативы. Подводя черту в разговоре о потенциальных участниках и зрителях, направляю ваши стопы в сторону сайта www.f1.tut.by/simracing, на котором все заинтересовавшиеся смогут найти контакты администрации чемпионата, узнать регламент соревнований и открыть для себя немало новых фактов о самих гонщиках и командах.

Борьба за медали проходит на протяжении почти всего года. Первые заезды берут свое начало где-то в феврале-марте, а страсти в финальной гонке разворачиваются уже в декабре. Все гонки проводятся на виртуальных аналогах реально существующих треков в Бельгии, Монако, Японии, Германии и других странах мира. В качестве промежуточных наград предусмотрены сезонные кубки (весенний, летний, осенний), которые достаются лидерам чемпионата на текущий момент. Неплохо начавшийся для Ермаковича, этот год был прерван успешным выступлением Бакановича, который полон решимости впервые для себя стать чемпионом Беларуси. Не стоит упускать из виду и Кучмеля, опыту которого позавидует любой из участников турнира. На данный момент именно он возглавляет командный зачет — хотя отрыв все того же Бакановича минимален, поэтому все точки над "i" расставят последующие гонки.

Многие, кто первый раз видят заезд в виртуальной Формуле-1, спешат заявить, что данная киберспортивная дисциплина скучна и вряд ли может претендовать на разнообразие. Конечно, это не так. Стоит побывать хотя бы на тройке этапов и в душе начинает играть азарт — кто возьмет верх в этом гран-при, не сменится ли желтая майка лидера при обычных для каждого старта свалках? Страсти не думают утихать даже после окончания гонки — порой гонщики активно выплескивают эмоции и почти всегда долго обсуждают спорные моменты на послематчевой конференции. Да-да, мы не оговорились: пилоты и администрация чемпионата — на редкость организованные люди, которые обязательно после каждого заезда устраивают пресс-конференции, где игроки делятся впечатлениями и планами на будущее, разбирают собственные и чужие полеты, а также с готовностью позируют перед объективами фотоаппаратов. Эх, такую бы дисциплинированность контрстрайкерам и варкрафтерам/старкрафтерам — тогда бы эксклюзивных материалов о киберспорте в ВР было бы определенно больше:).

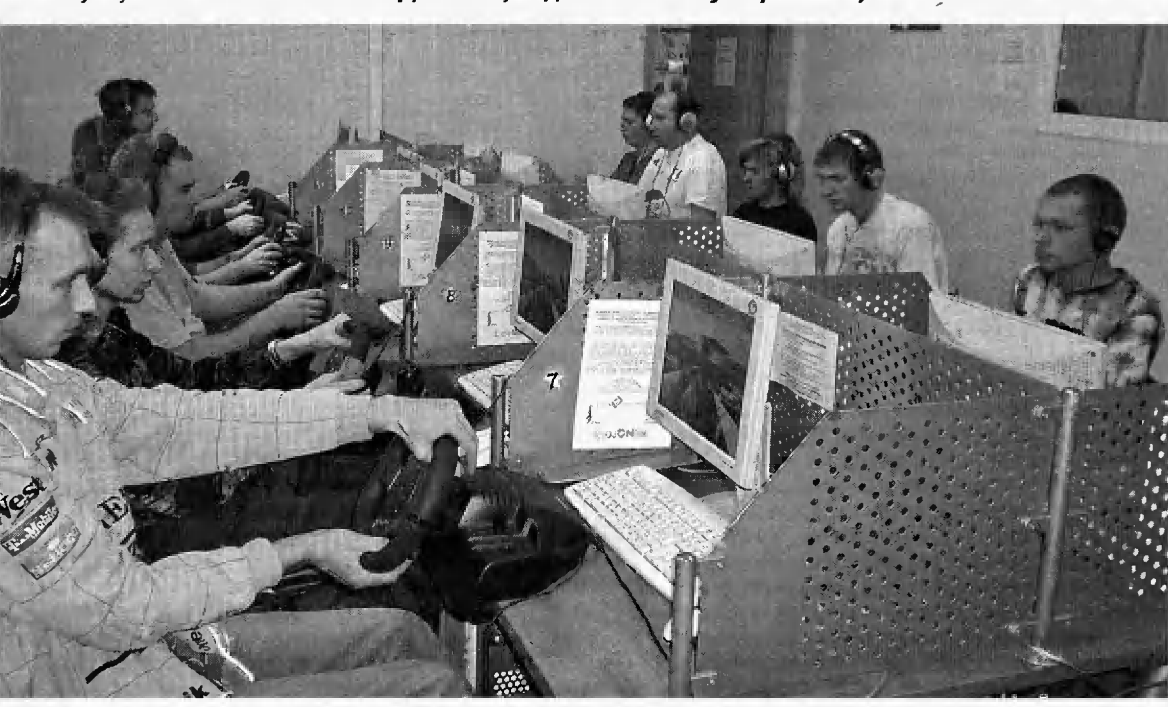
### Раскачаем этот мир

Быть неравнодушным к виртуальному автоспорту и оставаться в стороне от киберспортивных праздников, регулярно происходящих в Минске буквально под боком, — по меньшей мере кощунство. Поэтому категорически рекомендуем вам посвятить хотя бы один выходной походу на просмотр одного из гран-при, ближайшие из которых состоятся 8 и 22 октября. Сомневающимся стоит обратить внимание на указанный ранее сайт, среди разделов которого присутствует "Записи гонок" — восхитившись мастерством профессионалов, не премините возможностью воочию увидеть заезды и лично задать вопросы ветеранам виртуального автоспорта. Мы же, в свою очередь, постараемся держать руку на пульсе событий в мире Формулы-1 и не раз еще вспомним о нем. Удачи вам и приятной дороги!

**Антон Борисов**



*Дипломы, медали — все как у "взрослых":)*

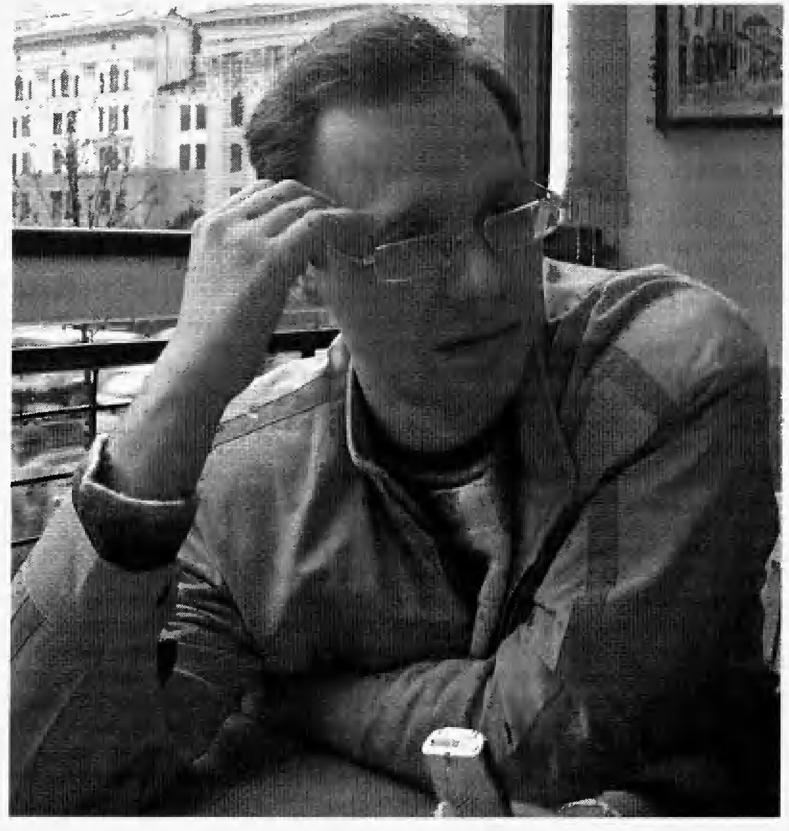


*Страсти в "офицерской" "Киберзоне"*

ИНТЕРВЬЮ

# Иван Магазинников, Katauri: "ждите от нас

**Думаю, игра "Космические рейнджеры" в представлениях не нуждается; после превью в ВР (№8-2006) вы должны были узнать и про новый проект команды разработчиков "КР", именующихся теперь Katauri Interactive, — фэнтэзийную тактическую RPG "Легенда о рыцаре" (рабочее название для западного рынка — BattleLord). В конце августа в Минске гостил Иван Магазинников, он же — LORD (ранее), он же Айвен — дизайнер Katauri Interactive. Наш соотечественник-могилевчанин приехал в отпуск на родину из Владивостока (где географически расположена Katauri) и нашел время выбраться в Минск, дабы пообщаться с прессой и показать эксклюзивную демку новой игры. Предлагаем вашему вниманию впечатления от демо-версии "Легенды" и интервью с Иваном.**



*Иван Магазинников, гейм-дизайнер "Легенды о рыцаре"*

Смотреть демку, по стечению обстоятельств, пришлось в совершенно не предназначенном для просмотра демо-версий игр интернет-кафе. Тем не менее, часа полтора, превозмогая тормоза (из-за железа и софта "кафешной" машины), мы все-таки сумели насладиться кусочками из ранней пре-альфы (живой геймплей — это вам не скрины с роликами!) с комментариями непосредственно ее гейм-дизайнера. Было здорово, да.

Если кратко, то "ЛоР" — это новая King`s Bounty, только в фирменном Katauri-вском (читай "Elemental-Games-овском") стиле и без живого мира. Из-за убогости тестовой машины (Pentium4 2,8 GHz, GeForce FX5500, 512 MB RAM) и всякого клубного софт-барахла в фоне, средний FPS был на уровне 7-15 даже в пониженном разрешении и с отключенными красотами. Тем не менее, игра впечатлила. В первую очередь — своей продуманностью, любовью к деталям, потрясной анимацией и настоящей, серьёзной (не мультяшной) "фэнтэзийностью". Плюс, само собой, фирменный юмор присутствует. Уверен, игра получится что надо!

**"ВР": Иван, день добрый! Как угораздило попасть во Владивосток-то?**

Иван Магазинников: Сделали предложение, от которого я не смог отказаться. До этого я больше года работал над текстами и квестами "Космических Рейнджеров 2".

**Какие были первые впечатления от города?**

Другой город. Другая страна. Другие люди, машины... Вообще все другое! Город большой, энергичный, напряженный — но на улицах народу мало. Море — да, прикольно, но в самом городе оно слишком грязное.

**А как давно ты вообще в индустрии? Место в "Элементалах" стало первым опытом работы в индустрии?**

Да, первое. Я прочитал в "Компьютерной газете" объявление что "Elemental Games" предлагает пользователям делать квесты, купил специально модем, чтобы с ними связаться, скачал инструментарий, сделал квест и отправил. Так и завертелось... Вот уже два года работаю.

**И как "Элементалы"-Katauri приняли во Владивостоке?**

Приняли хорошо, ребята вообще замечательные! По удивительному стечению обстоятельств собралась команда хороших, интересных и очень талантливых людей со всех уголков не только России, но и из Украины, Беларуси. Из Беларуси нас двое: я и наш шеф, Дима Гусаров, в Беларуси родился и детство здесь провел.

**Как вообще пришла идея реализовать такое смешение жанров, да ещё в двух режимах времени (реалтайм/пошаговый)?**

Ну, она пришла не мне, а Дмитрию Гусарову; он всегда мечтал поиграть в динамичный King`s Bounty по сетке...

**Так сетки ведь нету...**

В адд-оне будет сетевой кооператив и куча других интересных режимов, довольно оригинальных — например, "Capture the Princess":). Собственно, из идеи мультиплейерного современного King's Bounty, как я понимаю, игра и родилась.

**"Легенда о рыцаре" — это финальное название проекта?**

Да. Западное название может измениться, но русское не изменится — оно нам далось отчаянным годовым боем. Когда ездили на "КРИ", мы не показывали игру публично лишь потому, что у нас не было названия окончательного — показывать-то было что! Серьезно рассматривалось название "Королевские рейнджеры", ну и еще около двух десятков различных вариантов. Были даже шутливые варианты, вроде "Рыцарей меча и заклинания" ;)...

**А почему остановились именно на "Легенде о рыцаре"?**

Мы считаем, что это — хорошее название для сказочной рыцарской фэнтэзи. Все остальные хорошие названия уже заняты, а самые подходящие — заняты японцами:). Да и с нашим названием было не все гладко: есть такой испанский детский мультик, который в российском прокате назвали "Легенда о рыцаре" (хотя в оригинале он называется "Легенда о Сиде") — издатели не хотели конфликтов по этому поводу с "Централ Партнершип", которые прокатывают у нас этот мультик.

**В чем коренное отличие "Легенды" от "Рейнджеров" для вас как разработчиков?**

Масштабы. Полное 3D, огромные объемы графики и мощные требования к качеству.

**На каком движке делается проект?**

Модифицированный, сильно модифицированный под наши нужды движок "Магии Крови".

**Какими будут системные требования?**

На момент выхода они будут средними. На GeForce 6600/X700 можно будет без проблем играть.

**В чем будут заключаться "killer feature" проекта? Т.е. на какие возможности/особенности игры будет делаться важнейший упор?**

Трудно сказать... Сказочное приключение, удачное сочетание пошагового и realtime-режимов, давно такого не было уже. Упор наверняка будут делать на то, что это — "King`s Bounty в 3D". Правда, у нас куда больше элементов тактики и RPG. Вообще, игра будет складываться из большого числа маленьких "фишечек" — это, скажем, и женитьба, и живые предметы. У нас есть предметы, которые реагируют на действия игрока каким-то образом. Допустим, корона какого-то благочестивого старца, который не любит богатых, зажравшихся людей, может превратиться при наборе большого количества золота в обычную железку и бонусы давать перестанет. Посетите могилу прежних хозяев — "подобреет" и опять станет волшебной. Таких примеров много; о свойствах предметов можно будет узнать от них самих, либо косвенно (прежний владелец расскажет).

**Как будет в игре с юмором?**

Мы придаем юмору большое значение. Но "Рулона Обоев" и "Бидона Помоев" из текстовых квестов "КР" не будет. Игра должна хорошо адаптироваться под локализацию, и юмор должен быть интернациональный.

**Что с квестами? Какие будут варианты?**

Разные! Сюжетные/несюжетные, много. Сюжет, кстати, у нас линейный, но вариативный — некоторые задания можно будет выполнять разными способами либо в произвольное время. Концовка будет одна, но интересная. И сюрпризы будут, само собой!

**Как осуществляется перемещение по миру?**

Есть глобальная карта мира, поделенная на локации. Между ними относительно свободно можно перемещаться — карта из одного конца в другой пробегается минут за пятьдесять. Мир достаточно большой — мы планируем, что на обычное прохождение игрок затратит около 30-40 часов.

**Что насчет игровой физики и интерактивности?**

Физики внутриигровой нет, но интерактивность, конечно, будет — в смысле, чего пощупать, потрогать, поднять, ударить...

**Самый любимый персонаж в игре?**

Мой любимый персонаж? Мне орки нравятся. Они забавные очень, анимации для них все прикольные. Не злые, добрые и потешные существа. Глуповатые, правда, слегка:). Еще имп нравится: ехидный такой проказник.

**На что вы ориентировались при создании игры? Кроме, само собой, King`s Bounty?**

Мы ориентировались на все качественное! Особенно на Final Fantasy ("огромные призываемые существа") и Planescape: Torment (диалоги и взаимодействие с предметами). Вообще учитывали опыт целой кучи хороших игрушек, даже вот в недавнем Titan Quest нашлось чему поучиться.

**Редактор карт, квестов?**

Редактор-то будет, но будет ли он доступен пользователю... Я вообще хочу, чтобы он был доступен. Посмотрим. Коммьюнити — это очень важно. В этом мы убедились на примере "Рейнджеров", форум которых до сих пор очень посещаем, новички появляются — в общем, это здорово.

**Кстати, помогло ли вам коммьюнити с кадрами?**

Ну, кроме себя могу назвать еще одного такого человека — нашего моделлера-текстурщика. Несколько новичков также ранее играли в "Рейнджеров" с удовольствием. Сейчас вот фан-пак делаем для "КР2" — практически полностью усилиями фанатов игры.



**Будут ли встроенные мини-игры? И если да, то сколько?**

Мини-игры реализовать хотим, даже пытались разработать что-то интересное и ни на что не похожее, но пока не готовы говорить конкретно.

**Насколько хорошо будет у вас с реиграбельностью? Захочется ли переигрывать снова и снова, как это было в "Рейнджерах"?**

Мне тяжело судить — в процессе тестирования я переигрываю десятки раз на дню — пока еще не надоело :). Разумеется, будут случайно расставляемые объекты и их свойства (как в Героях) и взаимоисключающие квесты или классовые уникальные задания. Будет рейтинговая система, типа "женился трижды, две жены выгнал, спас 10 принцесс, выкопал 12 пиратских кладов". Может быть, мы добавим возможность подключения произвольных сценариев.

**Мы знаем, что "живого" мира, как в Рейнджерах, в "Легенде о рыцаре" не будет. Но хотя бы иллюзии "живости" стоит ожидать?**

Иллюзии... Ну, вот, например, у гномов демоны захватили замок. Если не закрыть портал, откуда прут демоны, то по "очищении" замка они вновь будут появляться — вплоть до закрытия портала. Но, строго говоря, такого живого мира, как был в "КР", не будет.

**На каком этапе разработки сейчас находится игра?**

На этапе "наращивания мяса". У нас сейчас к финальному варианту приблизился почти весь инструментарий — остается только делать карты, наполнять их объектами, квестами. В общем, воплощать в реальность саму идею. Баги производить и ловить:).

**Как вообще ситуация с ними на данный момент?**

Замечательно! Баги правятся оперативно и эффективно. Не было еще ни одной нестабильной демоверсии из практически ежемесячно отправляемых издателю, исключая может, 2-3 известных бага, с инструкцией вроде "не жать эту кнопку" или "не нападать на огра у пещеры".

**Кто пишет тексты? Юрий Нестеренко с вами уже не работает?**

Наверное, он все-таки будет с нами работать, но уже не в качестве ведущего "текстовика". Мы нашли целое творческое трио писателей, которые именно на фэнтези специализируются.

**Тексты, надо полагать, будут не хуже, чем в "Рейнджерах"?**

Уж точно не хуже, чем в Рейнджерах! Все тексты пройдут через наши руки, ну а литературная шлифовка будет за писателями.

**Планируете ли поддержку модов?**

Дело в том, что сама игра не слишком располагает к таким вещам. У нее нет самостоятельно подключаемых каких-то модулей. Ну, кроме, пожалуй, боевых арен. Игроки, скорее всего, смогут лишь создавать карты и кампании, как в Героях. Надеюсь, что редактор будет доступен пользователям уже в первом релизе, не придется дожидаться адд-онов.

**С текстом вроде разобрались, а что "слышно" со звуком? Музыкой?**

Для работы со звуком мы пригласили звуковика с регионального телерадиоканала. Сработались быстро — свой человек оказался, большой фанат компьютерных игр и хорошего звука. Нам нравится то, что он делает. Музыка... Есть несколько композиторов, которые для нас пишут, и нас их работа полностью устраивает. Кстати, кусочки из игровых треков можно послушать в ролике из игры. Ориентируемся на хорошую музыку, как в третьих или вторых героях; разве что чуточку динамичнее будет. Мы постараемся озвучить различными композициями какие-то игровые ситуации, как то свадьба, нападение на замок, сюжетная встреча и т.д.

**Когда?**

Мы ориентируемся на осень 2007-го.

**Будет ли публичная демо-версия?**

Да, где-то весной.



# хорошей игры!"

**Чего от вас ждать на "Игромире" в ноябре?**

Хорошую демку! Хотим дать поиграть всем; как это у нас получится — не знаю. Будет розыгрыш призов обязательно, ну и свежих видеороликов наснимаем.

**Как ты оцениваешь мировую игровую индустрию на данный момент? К чему мы движемся?**

Я вижу два пути: либо мы придем к тому, что на рынке будет несколько крупных издателей, каждый из которых занимается "всем" (онлайн, консоли, ПК и т.п.), либо специализация — одна крупная компания работает преимущественно с консолями, другая — с онлайном и т.п. Для разработчиков я не вижу ничего хорошего. Будет два типа разработчиков: купленные издателями (с хорошими бюджетами и т.п.) и все остальные, пытающиеся отчаянно что-то сделать, как-то это сделанное протолкнуть...

**Кто победит в битве консолей и ПК?**

Консоли. Это уже заметно, как бы этого не хотелось. Конечно, ПК никуда не денется как игровая платформа, но 2,5 млн. копий за день, как это было с Dragon Quest в Японии, для компьютерного проекта просто недостижимы. Возможно, если Microsoft удастся серьезно закрепиться на рынке, что-то начнет меняться (я не сильно разделяю ПК и Xbox).

**Каков процент творчества и каков процент рутины в геймдизайне?**

Работа геймдизайнера тем и хороша, что она разнообразна. Редко получается одной задачей заниматься больше трех дней. Бывают, конечно, задачи и на месяц, но их можно чередовать. На сюжет, к примеру, ушел месяц с лишним, но одновременно я сделал пару интерфейсов, проскриптовал несколько заклинаний и так далее.

**Как тебе российская тусовка разработчиков игр? Общее отношение?**

Молодая индустрия, молодые разработчики. Начиная от помыслов и слов, заканчивая делами и результатами.

**А сколько ей еще расти надо? Уже вроде больше десятка лет растем...**

Расти бесполезно, нужно меняться. И меняться сильно — нужна не эволюция, а революция.

**Когда она произойдет?**

Я не знаю, возможна ли она вообще. По-хорошему, не помешал бы какой-нибудь кризис мощный.

**А вот ведь говорят, что "доходы сокращаются, расходы растут, Запад игры не покупает" — это вообще как, кризис или нет? Ощущаете ли вы его на примере вашей команды?**

На примере нашей — нет:) В целом — да, ощущается кризис. В ближайшее время просто многие поймут, наконец, где их место. Не то, которое они видят для себя, — их просто жестко поставят на их реальное место.

**Как ты видишь развитие белорусского игропрома? Что можешь сейчас сказать про "наших"?**

Работать есть кому и делать есть что — и могут, и хотят; не умеют, правда. Дело за опытом. В Беларуси, кстати, сильно рулит шароварное направление.

**А во что играют дизайнеры в свободное от работы время? Имеется в виду чужие проекты.**

Играют в полезные проекты. Есть полезные, есть полезные и интересные одновременно. Из полезных — Heroes 5, из полезных и интересных много дали Warcraft 3, Worlds of Warcraft, Guilds Wars, Titan Quest, Final Fantasy. Герои 2-5, King`s Bounty каждую неделю.

Ну и в банально развлекательные иногда: Quake, Counter-Strike, The Fall, Incubation, Fallout и Wizardry 8. Когда-нибудь доберусь до Oblivion, закончу проходить Arx Fatalis.

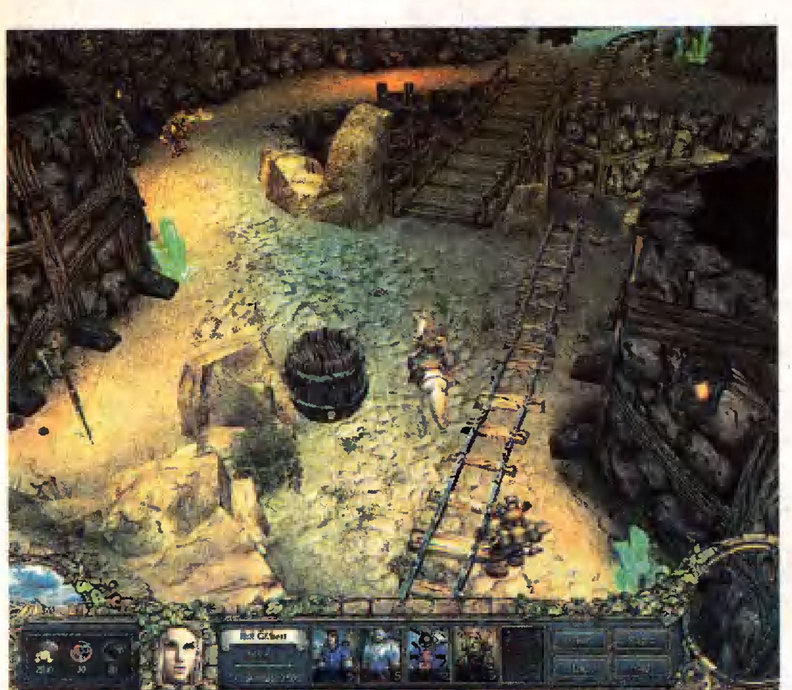
**"Хотим делать игру, с чего начать" — что бы ты ответил нашим читателям, задающим такой вопрос?**

Вариантов с перспективой, не "мертвых", я вижу два: либо начинать с чего-то очень маленького, посильного для одного человека, либо идти работать на крупную компанию. Все остальные варианты обречены на неудачу. Возможен, конечно, итог типа "Рейнджеров", но вероятность успешного исхода крайне низка. Мы ее использовали и остальным уже не осталось :)...

**Последний стандартный вопрос: что пожелаешь нашим читателям? Чего от вас ждать с "Легендой о рыцаре"?**

Хочу пожелать выбирать. Именно выбирать, чтобы не поощрять рублем дармоедов и, соответственно, поощрять тех, чьи игры понравились. А ждать от нас стоит хорошей игры.

**Николай "Nickky" Щетько**



**Анекдот от Айвена**

Сочи, море. На пляже все более-менее загорелые, а один парень совершенно "белый". У него спрашивают:

— Ты откуда?

— Из Владивостока...

— А что, у вас там солнца вообще нет?

— Есть, но я в тот день болел:(





# Легенда о рыцаре

## демо-впечатления

**Специально для "ВР" Иван Магазинников — гейм-дизайнер бывшей Elemental Games, а ныне Katauri — представил демо-версию нового проекта компании под нехитрым названием "Battle Lord" aka "Легенда о рыцаре". Ниже представляем вам впечатления от сего продукта, пока что — оно и понятно — сыроватого, но весьма амбициозного.**

Первое, что бросается в глаза: "Легенда о рыцаре" пестрит яркими, но отнюдь не "кислотными" красками. Дизайнеры не переборщили в игре с цветовой гаммой — и Battle Lord с графической точки зрения получился сочным, наливным и радужным. Детализация уже на стадии демо-версии не вызывает больших нареканий, но доработки все же требует. Полигонов вполне хватает ("квадратных" героев и окружения вы не увидите, тем более что игра "заточена" исключительно под высокое разрешение), шейдеры присутствуют (водичка — почему-то главный объект для оценки сего явления — хоть и не "Source'овская", но смотрится весьма здорово), эффекты, о которых чуть подробнее читайте ниже, и текстуры, за исключением некоторых моментов, радуют глаз (думается, "некоторые моменты" перед отправкой в свет будут отшлифованы). Приятно удивляют также игровые арты и дизайн моделей.

Анимация выполнена на очень, очень и еще раз очень достойном уровне: например, во время боя, при наведении курсором на юнита, последний изящно демонстрирует эксклюзивные па, для каждого воина подобран свой же "победный танец". Рыцари правдоподобно хмурятся, орки забавно кривляются — все как надо. Должный кусок заботы и работы уделен мелочам вроде капелек кислоты, лениво шлепающихся на бренную землю из колбы гнома-алхимика. Особое внимание стоит уделить эффектам от заклинаний. Магия реализована чертовски красиво, стильно, ярко, момент с "мегазаклинаниями" (будут и такие, да)





при первых просмотрах и вовсе приковывает требовательный взор современного геймера к монитору. Шейдеры не просто работают, они "вкалывают" по полной программе: огонь, уже упомянутая вода и разного рода "салюты" очень хороши.

Естественно, за такие красоты нужно платить. В нашем случае платить придется системными требованиями (хотя оптимизация движка жадного до ресурсов "Магии крови" должна помочь требования уменьшить, а fps'у — подняться до играбельного уровня на средних машинах). Общее визуальное впечатление: мир "Легенды о рыцаре" — красивая, насыщенная цветами сказка, напоминающая одновременно пятых "Героев", третий WarCraft и немного старичка King's Bounty.

Физики как таковой в игре практически не наблюдается: она там попросту незачем. Зато присутствует интерактивность: можно, например, на свою голову утащить из гнезда яйца — не поймите меня превратно — грифона, на дорогах наблюдается нечто вроде ловушек и западней. Разработчики пообещали также внушительный feature-list, в котором присутствуют говорящие предметы, засады среди лесных дебрей и прочие интерактивные штучки. Вообще, Иван прилично распространился о вышеупомянутом feature-list'е, но с нашей стороны было бы неприлично (пардон за каламбур) и неэтично разглашать хранящиеся пока что в секрете "фишки": придет время — все увидите сами. От себя скажу лишь, что, если обещания ребят из Katauri будут исполнены, пред нами явится интересный и долгоиграющий хит.

Что касается геймплея, то, как можно было догадаться из анонсов, "Легенда о рыцаре" являет собой новый жанр: немного "Героев" с их пошаговыми битвами, чуточку King's Bounty с его атмосферой и, за исключением сражений, полный real-time. Квесты грозят не уступать в оригинальности самим "Космическим рейнджерам", а сравнительно небольшой мир — быть живым и самобытным. Беготня главгероя по просторам местных краев надоесть навряд ли успеет, даже учитывая достаточно большую продолжительность игры: геймплей состоит из нескольких элементов, которые гармонично переплетаются, не давая игроку заскучать.

**Общий вывод:** даже сырая демка смотрится весьма аппетитно. Надеемся, что разработчики дожарят свой проект до румяной корочки доработанного сюжета, поперчат уже ощутимым добрым юмором, не пересолят его излишними "наворотами" и подадут под фирменным графическим соусом на серебряном блюде игропроцесса высшей пробы.

**Павел "barney" Брель**



АНОНС

# Crysis

**Жанр:** first person shooter
**Разработчик:** Crytek
**Издатель:** Electronic Arts
**Похожесть:** Far Cry
**Дата выхода:** зима 2006-2007

**Сначала стада клыкастых мутантов, теперь метеорит и нападение из глубин космоса... Видится мне, что сотрудники Crytek на самом деле не такие уж и бело-пушистые, какими кажутся на первый взгляд. К чему такая воинственность, зачем постоянно выдумывать очередную напасть на голову человечества, вместо того, чтобы пропагандировать вселенское добро и мир во всем мире? Почему пришельцы могут быть только злобными и враждебными, на кой им вообще сдалась наша загаженная планетка, которую мы и так угробим без их помощи? Шучу, шучу. Конечно же, никого не интересуют эти пацифистские бредни — все сильные мира с замиранием сердца ждут, как бы кто покусился на священный покой нашей ненаглядной Земли, чтобы восстать супротив наглеца и с патриотичной миной на лице в который раз отстоять свою галактическую родину. Короче, товарищи, злостные пришельцы снова точат на нас свой инопланетный зуб. И зима в этом году откладывается. Пакуйте чемоданы — мы отправляемся на Китайское море. Шашлыки, фотоаппараты и легкий алкоголь оставьте дома. Дело на этот раз совсем нешуточное — Crysis на носу.**

Nextgen, nextgen, nextgen... Что в слове этом для геймера ПК'шного слилось? Да практически ничего. Все сливки, в виде умопомрачительно красивых, инновационных проектов достались консолям нового поколения. Даже хиты, вроде UT2007, что доселе дебютировали на персоналках, в этот раз могут порадовать консольщиков раньше нашего брата. ПК теряет позиции — у нас нет ярких, эксклюзивных тайтлов, без которых не видать счастья ни одной игровой платформе. Точнее говоря — не было. Партизаны из Crytek стойко держали обет молчания, и лишь незадолго до E3'06 ошарашили публику анонсом своего очередного детища. Чудо произойдет и в этот раз? Похоже на то.

Ведь, если говорить о "прирожденных гениях" в игровой индустрии, то мне на ум сразу приходит Crytek, команда, первым же своим проектом сразившая наповал миллионы игроков по всему миру. И сделавшая это нагло и беззастенчиво, прямо перед носом у, не побоюсь этого слова, титанов игровой индустрии. Да-да, я 2004-й год имею в виду. Тот самый, когда всяческие "третьиДумы" и "халфлайфыдва" еще мирно покоились там, где им и положено было покоиться, а новый виток в развитии жанра ожидался как минимум не раньше выхода этих заочных шедевров. Откровение пришло неожиданно, как это всегда и бывает. Его звали Far Cry, он был родом из Германии, истинный ариец, игра, от вида которой впервые в жизни моя челюсть оказалась под столом. Невероятно свежий и открытый для игрока геймплей, ощущение практически полной свободы действий и еще куча мелочей — проект просто светился от инноваций. Ну, а что до визуальной составляющей... Знали ведь, куда бить, чертяки! Отдельные уровни пробегались раз за разом, просто потому, что по тем пляжам хотелось бегать, в той океанской водичке хотелось купаться, снова и снова, до бесконечности.

А началась-то история Crytek с простого увлечения играми и желания эти самые игры создавать, которое братьям Йерли, будущим основателям орденоносной студии, было, мягко говоря, не чуждо. В счастливые годы обучения в колледже стараниями Цевата Йерли, вероятно, самого увлеченного в семье, и еще нескольких студентов на свет появилась X-Isle — техническая демка, демонстрирующая потрясающей красоты тропический остров, населенный динозаврами. X-Isle была отличным способом заявить о своих способностях, а лучшего места, чем E3, для этих целей было не сыскать. Знания английского стремились к нулю, выставку ребята видели впервые, ожидать каких-либо успехов было бы просто глупо. Но удача улыбнулась, и воодушевленных парней тепло приняли на стенде Nvidia, а демо взяли для демонстрации возможностей нового GeForce. За сим знаменательным событием последовало заключение контракта на разработку того самого Far Cry, что дало начало современной истории Crytek...



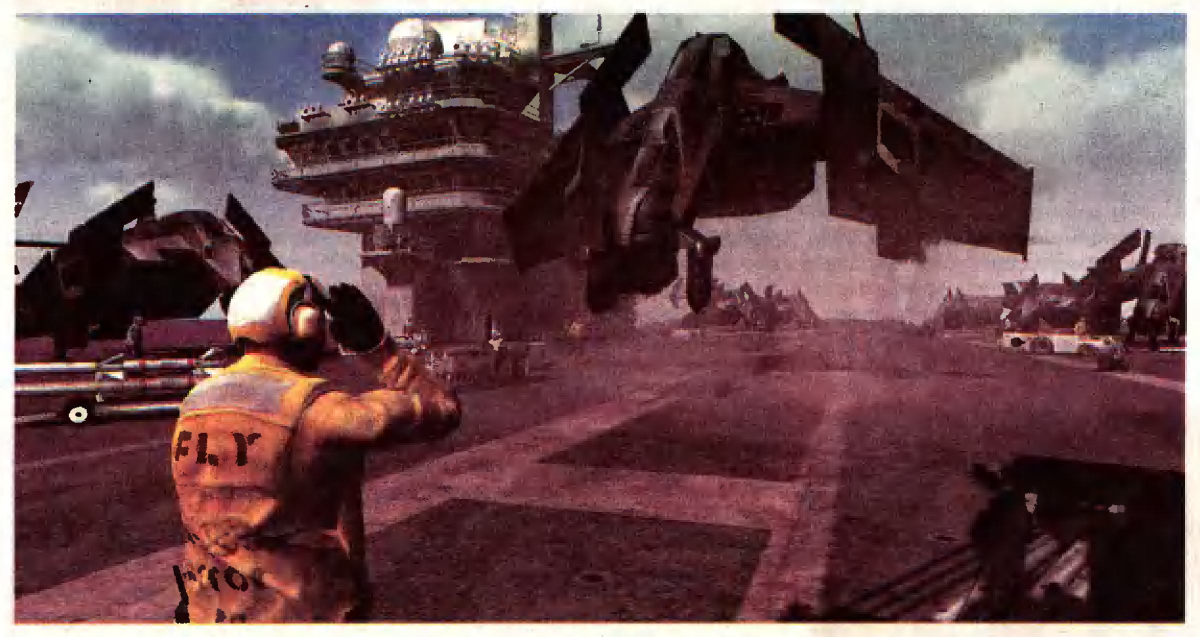
За окном год 2006-й от рождества Христова — наши дни, одним словом. Быстро-быстро хлопающие глаза изумленно вглядываются в экран монитора. На нем — дышащие прохладой джунгли, мягкий солнечный свет, еле-еле пробивающийся через плотную зелень деревьев, земля, плотно укрытая сушняком, да серые камни — обычная с виду фотография, которых полным полно в журналах о природе. Подпись под фоткой гласит "Crysis, новый проект Crytek, скриншот №...". Челюсть там, где ей и положено быть. Под столом.

Итак, год 2019-й. Соединенные Штаты по-прежнему поддерживают мир во всем мире, злобные мутанты разбежались по пещерам, выгнав оттуда всех бенов ладенов, а билеты "Супер-" и особенно "Вашего" лото в нашей стране раскупаются все с той же детской надеждой в глазах. Словом, идиллия полнейшая. Синоптики все так же тормозят с прогнозами, посему падение метеорита на один из островов Китайского моря воспринимается человечеством как большая неожиданность. Как ни странно, первой в себя приходит Северная Корея, которая незамедлительно стягивает на место падения практически все доступные войска и объявляет его "своей песочницей".

Не на шутку заинтересовавшись таким ходом дел, американское правительство забрасывает на остров военный отряд, строго наказав ему добраться до места, поразнюхать, чего это там закопошились корейцы, собрать информацию об инопланетном чуде и вернуться на Родину. Собственно, за одного из членов этого отряда нам и предстоит играть. Сразу по прибытии между звездно-полосатыми и корейцами возникает бурная словесная перебранка. Однако так уж исторически сложилось, что американский и корейский языки, а в особенности их нецензурная часть, сильно отличаются друг от друга. Всеобщее непонимание, повисшее в теплом островном воздухе, переводит небольшой с виду устный конфликт в более понятный — физический. Развернувшееся на фоне красивейших пейзажей побоище, однако, вскорости прерывает сам космический "подарочек". Развершаяся громадина являет опупевшим от неожиданности воякам истинную причину своего приземления: схоронившийся внутри нее корабль пришельцев. Ну а дальше начинаются совсем уж непотребные вещи: космические "засланцы" распространяют по острову огромных размеров "сферу", которая мало того, что катастрофически влияет на климат в близлежащих районах, так еще и замораживает все на своем пути. Большая часть горе-вояк в одночасье склеивает ласты, а на оставшихся в живых алиены объявляют сафари... Тут уж, сами понимаете, не до "войнушки" — себя бы спасти. Образумившись, военные решают, что недурно было бы объединиться и дать хоть какой-то отпор захватчикам. Совместными усилиями люди добираются до главной обители инопланетян, где и разворачивается финальное сражение.

Каждый из журналистов, пишущий о Crysis'е, непременно заметит, что игра никоим образом не связана с Far Cry и, упаси Господи, не является его сиквелом. Как признаются разработчики, они сами не были в восторге от своей первой игры, поэтому и взялись исправлять собственные ошибки в абсолютно новом проекте. Так чем же так уникален "Кризис"?

Главным козырем "ФарКрая" был открытый геймплей, а игроку на откуп был дан огромных размеров остров, предоставлявший невиданную доселе свободу действий... bla-bla-bla. Ну, вы же сами все прекрасно знаете. Так вот, в Crysis не будет разделения на уровни. Вместе с ним уходит в небытие и консольная система сохранений. Checkpoint умер, товарищи, да здравствует quicksave! Что до увлекательности игрового процесса — играть в Far Cry было по-настоящему интересно на протяжении первой половины сюжета. Но стоило только в действие вмешаться мутантам — бац, и тактика уступала место привычному бестолковому и куда менее увлекательному экшену. С Crysis'ом все изменится, и во многом благодаря искусственному интеллекту противников. Супостаты слаженно работают в команде, умеют принимать решения исходя из текущей ситуации, используют различные тактики в зависимости от того, какое оружие в данный момент использует игрок. Вместе с тем, AI не только накинет противникам лишний килограмм мозгов, но и сделает их поведение более натуральным. К примеру, враги не будут "видеть сквозь стены", и от них можно будет убежать или спрятаться. Таким образом, у игрока в кои-то веки появится выбор — отважно бросаться под танки с последним патроном в обойме или же схорониться под ближайшим кустиком и отлежаться до лучших времен. Все честно.






Понятие, в которое упирается выбор того или иного стиля игры — "модернизация". И в первую очередь это касается вооружения. "Автомат — это оружие, которое стреляет патронами для автомата" — вот к чему мы приучены с младых ногтей. В "Кризисе" это будет звучать примерно так: "автомат — это оружие, которое стреляет патронами для автомата, усыпляющими патронами, прочими тактическими патронами, на которое к тому же в любой момент можно забацать гранатомет, глушитель, оптический прицел и еще Бог весть что еще". Чуете разницу? Любой ствол впредь можно будет апгрейдить под стиль игры конкретного игрока (нечто подобное мы уже видели в Pariah). Душа просит стелса? Одеваем глушитель, оптику и заряжаем усыпляющие патроны — все, главный герой к операции "Спокойной ночи" готов. Вдобавок ко всему, у нас будет "combat suit" — костюм, который позволит комфортно чувствовать себя на протяжении всей игры: не даст замерзнуть внутри вышеупомянутой "сферы", а также спрячет от зоркого ока пришельцев, понизив собственную температуру (алиены обладают термозрением и реагируют исключительно на тепло). Режимы, в которых работает обмундирование, также можно будет переключать. Выбрали силу — можете голыми руками валить деревья, и биться с инопланетянами "на кулачках". За что отвечают режимы "скорость" и "невидимость", объяснять, думаю, не нужно.

В графическом плане, что и говорить, CryEngine второй редакции действительно на две головы выше всех виденных до этого ПК-хитов. "DirectX 10", "pixel shaders v.4" — разработчики с легкостью жонглируют понятиями, которые для обычных геймеров являются чем-то из области научной фантастики. Правдоподобность и живость картинки достигается применением самых различных эффектов. С использованием Motion Blur, к примеру, движущиеся игровые объекты слегка смазываются, это же относится и к оружию в руках героя. Depth of field отвечает за затуманивание отдаленных участков уровня, вместо уменьшения детализации и количества полигонов, что создает эффект "потери фокуса".

Кроме всего прочего, в игре реализованы объемные облака, через которые можно пролетать насквозь — так что вполне можно рассчитывать на воздушные бои. "Нормальное" небо из Crysis в сравнении с практически повсеместно используемыми "обоями про облака" выглядит просто сногсшибательно. В демонстрируемом на E3 уровне было видно, как возле "сферы" сгущаются тучи и в них то и дело вспыхивают молнии. Разработчики также заикались насчет всяческих природных катаклизмов, вроде смерчей, цунами, землетрясений (в джунглях с ТАКОЙ физической моделью... м-м-м, неужто реализуют?) и расколов льда в реальном времени, однако ничего подобного продемонстрировано не было. Плюс ко всему вышеописанному, на движке реализованы мягкие тени ото всех объектов, динамическая смена времени суток и совершенно невообразимые HDR-эффекты.

Физический движок не сильно отстает от графического. Игровой мир подвержен практически полному разрушению, кусты и ветки деревьев чутко реагируют на взаимодействие с персонажами. Просчитывается даже то, как ветви прогибаются под тяжестью листвы. Разрушение растительности также обсчитывается игрой — никаких скриптов. Все это демонстрировалось на E3 — ответственный человек сотни раз стрелял по деревьям, отчего те тяжело заваливались на землю, надламываясь точно в том месте, куда попадали пули. Только представьте, какой огромный простор для тактических маневров открывается при подобного уровня интерактивности? Расположившихся в ветхой лачужке солдат можно будет угомонить всего одной гранатой. Один меткий бросок — и все мирно покоятся под обломками бывшего строения. А представьте, что будет твориться во время особо бурных лесных перестрелок! Ведь при должном везении подрезанное очередью дерево с легкостью избавит игрока сразу от нескольких ходячих/летучих проблем. Правда, и противник не лишен такой возможности. И тут уж, хочешь не хочешь, а придется удваивать бдительность.

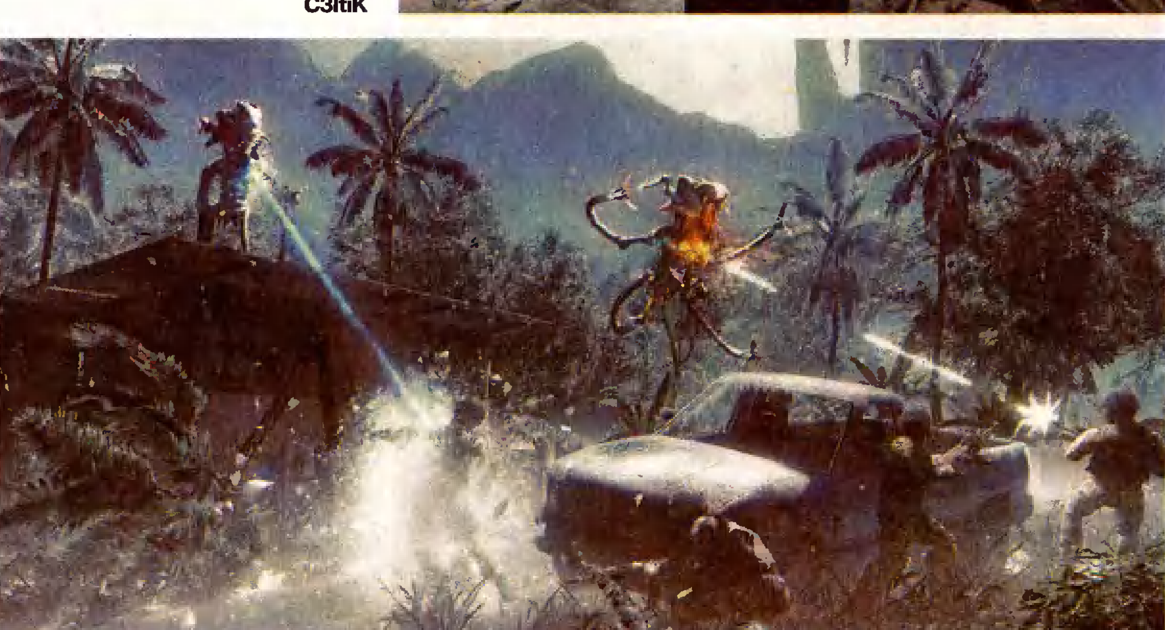
Как ни удивительно, но работать вся эта красота будет не только на Vista, но и на XP под DirectX9. Правда, в этом случае уменьшится глубина прорисовки, количество деталей на уровне, плюс исчезнут некоторые эффекты, вроде отклонения дыма и огня на ветру. Но особо переживать не стоит — практически все демонстрировавшиеся на E3 моменты работали как раз-таки на девятом DirectX. Рекомендуемая конфигурация (затаите дыхание) держится где-то в районе Radeon X1900/GeForce 7800, пары гигабайт оперативной памяти и процессора на 3 гигагерца. При таких-то красотах меньшего ожидать не стоило. Однако поиграть можно будет и на средних по нынешним меркам машинах, благо движок усердно оптимизируется.

К созданию многопользовательской составляющей Crysis'a в Crytek подошли с неожиданной серьезностью и обещают сделать мультиплейер чуть ли не интереснее сингла. Охотно верится — ведь участие в разработке принял человек, ранее приложивший руку к созданию Counter Strike, а это вам не пальцем в носу ковырять, знаете ли. На суд общественности будут представлены 4 режима. Первые три ("tactical deathmatch", "tactical CTF" и "tactical team Deathmatch") являются тактическими вариациями стандартных видов сетевых побоищ. А вот "Power struggle" — это уже куда интереснее. Чтобы было понятнее — представьте себе Battlefield 2 с развернутой экономической составляющей "как в Counter Strike", и все это в куда больших масштабах, чем вы видели до этого. У нас есть огромных масштабов карта и две команды игроков на ней — американцы и корейцы. За убийство здесь начисляются не только фраги, но и специальные поинты (points). В командах действует четкое разделение по званиям, от обычного солдата до генерала. Чем выше звание убитого вами оппонента, тем, соответственно, больше points вы получите, и наоборот. Накопленные поинты играют ту же роль, что и деньги в "Контре", — на них здесь покупаются новые стволы и технологии. По карте рассредоточены стратегически важные объекты: заводы, аэродромы, базы и т.д. Захватили заводик? Можете со спокойной душой клепать в нем танки, вертолеты и другую технику и давить, давить нерасторопных противников! Команда, захватившая абсолютное большинство таких точек, автоматически выигрывает раунд. Кроме всего прочего, завоевывать можно и технологии алиенов. С этим все просто: отыскали, к примеру, замораживающую пушку, захватили, внедрили технологию на своих заводах — и вот уже через считанные мгновения с конвейеров сойдут первые замораживающие танки. Красота! Кстати, смена времени суток будет присутствовать и в multiplayer'е — так что можно будет планировать тактические вылазки в стан врага под покровом ночи.

С датой релиза в Crytek толком не определились, но уже сейчас проект находится где-то на стадии бета-версии, и вполне возможно, что игру мы получим еще до Нового года. И если так оно и случится, то награды "best shooter 2006" и "best graphics 2006" для Crysis'a я бы готовил уже сейчас. "Best multiplayer" оставим пока под вопросом, а вот по первым двум конкурентов у игры в этом году попросту не окажется.



**C3ltiK**





КАРМАННЫЕ ИГРЫ

## Aliens Unleashed

**Разработчик: Sorrent**
**Жанр: action**
**Платформа: j2me**

Много ли выходит игр по фильмам на PC? Конечно, да. Но кто знал, что волна этих продуктов захлестнет и мобильный рынок. Достаточно взять Terminator mobile, I robot mobile, и т.д

Разработчики задумались — по какому кинофильму, а верней по мотивам какого, еще не сделали игру для мобильников. И тут, неожиданно Sorrent (да, та, которая сделала driv3r) взялась за создание мобильного аналога "Чужих". На суд пользователей вышла Aliens Unleashed.

Надо сказать, что игра получилась, по меньшей мере, неплохой. Как ни странно, но "игры по лицензии" на мобильных телефонах, в свете провала большинства аналогичных PC продуктов, выглядят весьма прилично. И Aliens Unleashed не стал исключением. В общем, завязка такова: вы играете за десантника (кто бы сомневался), который прибывает на космическую базу n, для прохождения тренировки. Но, как и можно было предположить, лагерь успешно атакуют зеленые и противные "чужие". Ну и что остается делать нашему горе-солдату? Конечно, хватать то-не-знаю-что и бежать туда-не-знаю-куда. Что в принципе он и делает. В игре в наше распоряжение поступает аж девять видов средств убиения. Пистолеты, винтовки, автоматы, пулеметы, огнеметы, ракетницы — в общем, хватит с лихвой. Чтобы не потеряться на задворках космобазы, и не сгинуть в темном логове пришельцев, нам поможет портативная система советов. Эти самые подсказки зачастую несут в себе немалую ценность для прохождения. А еще в игре есть замечательная графика. Это псевдо-3d, но как смотрится! Вспышки от выстрелов, кровь, бегущий чужой — все-таки некоторым проектам подобной тематики стоит поучиться именно у aliens Unleashed. Всем рекомендую.

## Vampire: Bloodline

**Разработчик: MForma**
**Жанр: аркада**
**Платформа: j2me**

Несмотря на ваши явные ассоциации со знаменитой компьютерной RPG, спешу вас огорчить — это совсем другая игра. В "вампирах" мы играем за девушку-вурдалака (нет, не Рэйн из Blood Rayne), которая должна найти все части тела своего рассыпавшегося отца и собрать их воедино, чтобы Граф Дракула снова мог стать могущественным правителем темного мира. Но не так все просто, и на дочь графа начинают охотиться все мало-мальски значимые борцы с нечистью.

Так, пробиваясь через толпы рядовых неопытных охотников на вампиров, вы рискуете встретиться с самим Ван Хельсингом. Ну а поскольку по замыслу игры мы все же должны "склеить" Дракулу, то, естественно, великие борцы за светлую сторону будут повержены окончательно и бесповоротно. Да и разработчики явно закосили в сторону известного Doom 3: Ressurection Of Evil, предлагая справиться с пятью стражниками, хранителями тела великого вампира.

Графикой игра, прямо скажем, не блещет. Модели врагов похожи на кучу ничем не связанных между собой пикселей, а у нашей героини присутствует всего два варианта анимации. Очень жаль, но это сильно портит впечатление об игре. Хотя не все так плохо — все перечисленные недостатки с лихвой окупает "ядерный" геймплей: молниеносные сражение на мечах, дикие сальто и прочие акробатические приемы. В игре шесть уровней (соответственно шесть охотников — шесть уровней). Я считаю, что на этот продукт следует по крайней мере посмотреть.

**A.R.T.S**

АНОНС

# Alan Wake

**Жанр:** психологический экшен-триллер
**Разработчик:** Remedy Entertainment
**Издатель:** Microsoft
**Похожие игры:** серия Max Payne, серия GTA
**Дата релиза:** 2007 год
**Минимальные требования:** не объявлены

Обе части Max Payne стали, без преувеличения, культовыми играми. В них были все составляющие действительно шедевральных проектов: это и глубокий сюжет, и увлекательный геймплей, и депрессивная нуар-атмосфера, и новая тогда фишка bullet-time, которую теперь используют чуть ли не в каждой игре. Самое примечательное, серия игр о Максе Пейне никогда не выделялась среди других своей дикой продолжительностью или нелинейным геймплеем (в ней всего этого попросту не было), однако ее реиграбельности могут позавидовать очень многие проекты, даже в наше время. Своим replay-ем Макс во многом обязан философскому, очень продуманному сюжету. Там было место и горю, и радости, и сопереживанию, а самые эмоциональные игроки наверняка пустили скупую слезу при просмотре концовки Max Payne 2. Да, эти две игры круто изменили наши с вами взгляды на игровую индустрию в целом. И культовой эта серия стала отнюдь не за красивые глаза Максимки, уж поверьте мне. Но в мире до сих пор живут люди, которые так и не смогли оценить всю глубину серии. Аж страшно сказать, но второй Max Payne продался тиражом чуть больше миллиона копий — по меркам игровой индустрии такие продажи принято считать провальными. Горестно осознавать, что какое-нибудь дополнение к The Sims люди раскупят за считанные минуты после выхода, а настоящие шедевры, вроде Макса Пейна, останутся и будут пылиться на полках магазинов. Суровые законы рынка терпеть не могут креатива и всякого там новаторства. Куда лучше работает формула — "все это же, только больше и красивее".

Что же остается делать простым финским парням из Remedy? Идти на поводу у публики или с упорством носорога продолжать работать "на своей волне"? Разработчики выбрали второе... и, как уже сейчас видно, правильно сделали!

## Wake. Alan Wake

Прямо сейчас мы пройдемся своим орлиным взглядом по будущему творению Remedy — Alan Wake. Уже из названия видно, что разработчикам явно понравилась идея обзывать свои игры именами главных героев. Отсюда несложно сделать простой и единственный вывод — все представление в игре будет происходить вокруг одной персоны. Вокруг Алана Уэйка.

Алан — молодой одаренный писатель, который специализируется в жанре мистических триллеров. Или, говоря более простым языком, пишет ужастики. Источником вдохновения для его триллер-новелл является его же собственная жена плюс те кошмары, которые он видит в своих снах, когда спит с ней. Тему "что там за дикобраз такой" пока оставим за кадром, тем более, вся эта идиллическая картина продлится не так уж и долго: вскоре жена Уэйка бесследно исчезнет. Вместо того чтобы устроить вечеринку и по максимуму отпраздновать сие знаменательное событие, Алан начинает страдать бессонницей. Кошмары ему больше не снятся, и кажется, что наш юный писатель наконец-то начал жить нормальной осмысленной жизнью. Но загадочное исчезновение жены да постоянные бессонные ночи дали в итоге интересный результат: Алан собирает все свои пожитки и отправляется в тихий, ничем не примечательный городок Брайт Фоллс, тот, что в Вашингтоне. Там мистер Уэйк наведывается в местную психиатрическую клинику, где хочет получить лекарство от постоянной бессонницы. И все бы было прекрасно, если бы не одно "но". По очень странному, где-то даже мистическому стечению обстоятельств, наш герой неожиданно для самого себя встречает девушку (одна из медсестер в клинике), которая внешне очень похожа на его жену. Вдохновение, желание творить тотчас же возвращается к Алану. За новым романом дело тоже не стало, и вот мистер Уэйк уже вовсю строчит свой новый шедевр. Кажется, вот он хэппи энд, однако и здесь не все так гладко.





Через несколько дней кропотливой работы, к великому ужасу Алана, рукопись бесследно пропадает. Находясь на пике своей творческой деятельности, поначалу наш герой не придал этому случаю особого значения, ведь вещие сны про монстров, духов и прочую нечисть, которая впоследствии появлялась в его новеллах, как были, так продолжаются и до сих пор. Каково же было удивление Алана, когда он осознал, что это вовсе не сны... а самая натуральная явь!



## Писатель-психопат

Да-а, в общем и целом, завязка впечатляет. Уже сейчас рождаются миллионы вопросов, на которые хочется в ближайшее время получить самые вразумительные ответы. Конечно, во многом такой интерес к сюжету вызывается благодаря многочисленным элементам мистики, которыми сторилайн здесь просто кишит.

Как же во все это играть? Хороший вопрос. Если с сюжетной частью все более-менее понятно, то вот с игровой составляющей все обстоит не так ясно и прозрачно. Разработчики пока хранят гробовое молчание о геймплее игры (о самом вкусном!), однако кое-какие сведения все-таки просочились на просторы www.

В Алан Уэйке нас ожидает открытый город, примерно как в GTA, по которому мы сможем свободно передвигаться как на своих двоих, так и на каком-нибудь транспортном средстве. Хоть разработчики и обещают нам нелинейный геймплей, однако заранее радоваться не стоит: такое понятие, как "миссии", все равно будет присутствовать. Днем нам предстоит заниматься, по сути, настоящим квестом — разговоры с NPC, сборы улик и нехитрые головоломки прилагаются. Вся эта болтология и исследовательская мишура, которой мы будем посвящать каждое утро, нам нужна для того, чтобы понять, какого вообще черта с нами происходит ночью. Докапываться до истины, несмотря ни на что — вот одна из отличительных черт прославленного новеллиста Алана Уэйка. Но время в игре мчится неумолимо, и когда-нибудь день все равно сменится ночью...

А вот ночью игра будет постепенно превращаться из размеренного квеста в чудовищный по динамике экшен. Ведь именно в темное время суток все кошмары мистера Уэйка претворяются в жизнь и именно от них нам и придется спасаться. Разработчики поговаривают, что оружия в игре будет не много, так — дряхлый револьвер да ныне модный фонарик. Свет, излучаемый этим чудом прогресса, предназначен для того, чтобы отпугивать многих представителей монстрячей национальности. Но Remedy сделали ставку не на судорожное махание фонариком перед пастью очередного монстра, а на интерактивное окружение. То есть, вместо того чтобы превратить игру в хорошее такое мясо, разработчики предлагают нам использовать всякие табуретки, столы и прочие кофеварки в качестве оружия. У меня даже складывается ощущение, что ночь в игре будет даже не экшеном, а самым натуральным survival horror'ом. Представляете, например, ситуацию, где нам на время нужно продержаться от нашествия всякой нечисти и использовать при этом только предметы интерьера?... Или передавить как можно больше монстряков своим личным авто?.. Адреналин — вот та составляющая, на которой будут держаться все ночные потасовки в Alan Wake.

Должен сказать, что для своего триллер-детища разработчики очень грамотно подобрали декорации, где впоследствии развернется весь этот дурдом. Уединенный городок Брайт Фоллс, окруженный угрюмыми горными массивами и зеленым покрывалом величественного леса, подходит сюда как нельзя кстати. Чувство изолированности, бессилия перед своими собственными кошмарами не покинет вас ни на минуту. К тому же в игре нас ждет динамичное изменение погодных условий: вот мы видим, как собираются постепенно тучи на небе, затем мы становимся свидетелями натурального ливня, а потом, через несколько минут, наблюдаем радугу в небе и лес, окутанный непроглядным туманом. Поэтому за атмосферу Alan Wake я особо не беспокоюсь. Разработчики знают, что делают.

## Too original

Как видите, Remedy вовсюваяет очередной хит. Оригинальный, чертовски интересный проект. Ждать обязательно всем. Такие игры выходят не каждый день.

_Monax_





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90.

Отдел распространения (017) 2893713.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.

Компьютерная верстка Александра Воронецкого.



Подписано в печать 4.10.2006 г. в 18.00. Тираж 27 746 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 5465.